Découvrez en exclusivité les nouveaux jeux PlayStation 2 et Destruction Derby 3

PlayStation® MAGAZINE

NUMERO 42 • MAI 2000

Le meilleur reste à venir

Colin McRae Rally 2

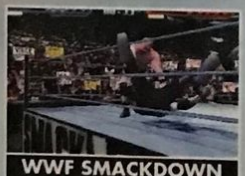
10 démos

Fais ce qu'il te play !

GEKIDO (JOUABLE)

URBAN CHAOS (JOUABLE)

UEFA CHAMPIONS LEAGUE (JOUABLE)



WWF SMACKDOWN (JOUABLE)

MICRO MANIACS (JOUABLE)

UNIQUE
DES SAUVEGARDES DE CARTE MEMOIRE A TELECHARGER !

- COLIN MCRAE RALLY 2 (VIDÉO)
- LE MONDE DES BLEUS : LA FINALE (VIDÉO)
- PROJECTION PRIVÉE : KORN (VIDÉO)
- DE SANG FROID (VIDÉO)
- MUPPET RACE MANIA (VIDÉO)

T 6856 - 42 - 49,00 F

ISSN : N°1271 4755 • NUMÉRO 42 • MAI 2000 • 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS • MAROC 95 DH

Prêts pour le football Samba ?

COUP D'ENVOI EN MAI

INFOGRAMES

PlayStation

www.ronaldo-v-football.com
www.fr.infogrames.com

Feedback

Les écologistes vont être contents : on commence à avoir un juste équilibre entre le courrier papier et le courrier virtuel (E-mail). Mais les deux supports s'unissent toujours pour la même cause : les questions existentielles concernant le monde de la Play ne tarissent pas ! Voici donc un Feedback qui arrivera, espérons-le, à délier les nerfs les plus fébriles et calmer les interrogations angoissées. Histoire de vous refaire un brin de santé…

La matrice sur PlayStation

Salut à tous. En ce mois d'avril, riche en bonnes et en mauvaises nouvelles, qu'en est-il de l'adaptation du meilleur film de science-fiction, j'ai nommé Matrix, en jeu vidéo ? Qui des deux géants, Electronic Arts et Konami, porte finalement la lourde responsabilité de créer un jeu au moins aussi fantastique que le film dont il est tiré ? (Personnellement, je préférerais que ce soit Konami !) Peut-on s'attendre, si le jeu est à la hauteur du film, à des passages de la matrice au monde réel ? Et enfin, sera-t-il développé sur PlayStation 1 ou 2 ? Un grand bravo pour votre mag, vraiment génial ! Et merci pour vos réponses, si réponses il y a !

Néorélien

Une question de vie ou de mort

J'ai une question existentielle à vous poser : quel jour votre fichu magazine est-il disponible en magasin ? Nombre de fois, je me suis levé tôt spécialement pour l'achat de votre mensuel et suis rentré bredouille. S'il vous plaît, pour ma bonne santé, répondez-moi.
P.S. : pouvez-vous m'expliquer pourquoi le testeur qui fait le test de Superbike 2000 lui met 2 alors qu'à la fin du magazine, les testeurs lui mettent une note plutôt convenable ? Serait-ce un de vos subtils poissons d'avril ?

Edouard Jimenez

C'est une certitude : le magazine sort au cours de la première semaine de chaque mois. Si l'on se réfère à nos meilleures statistiques, les jours de sortie les plus probables sont le mercredi et le vendredi. En fait, il n'y a jamais de date fixe : tout dépend de certains paramètres de diffusion (la conception rédactionnelle du mag, elle, étant réglée en temps et en heure ; c'est plutôt bon pour nous !). Alors, pour ta bonne santé, profite de quelques heures de sommeil en plus. Autant se lever tard et acheter le journal au moment de la journée où il a le plus de chances d'être déballé et posé sur les étalages du marchand de journaux. Avis aux lecteurs impatients : commencez plutôt à fouiner aux alentours du 5 de chaque mois, c'est plus sûr (et plus sain, devrais-je ajouter…).
Si Superbike a eu une mauvaise note, c'est que le préposé aux tests est un fan de motos et de (très bons) jeux PC. La version PC de Superbike, il faut le rappeler, est sortie quelques mois avant la version Play. Résultat : un joueur exigeant, qui a donné sa vie au jeu PC et qui découvre la version Play, sera sans doute moins indulgent qu'un testeur qui découvre le produit pour la quasi première fois, et… Bon, d'accord, effectivement, c'était un poisson d'avril.

And the winner is…

Quel est le grand vainqueur entre Electronic Arts et Konami ? En fait, aucun des deux. Et pourtant, il y avait de bonnes raisons de supposer que Konami serait de la partie. Tout avait bien commencé : il y a quelques mois, Hidéo Kojima, créateur du célèbre Metal Gear Solid, rencontrait les frères Wachowski, réalisateurs du non moins talentueux « Matrix ». Tandis que Hidéo déclarait être un fan du film, les deux cinéastes, eux, avouaient que Metal Gear était le premier jeu auquel ils avaient joué après le tournage de leur long-métrage. Les points communs ne s'arrêtaient pas seulement à ces exemples. En fait, chacun retrouvait sans doute, dans le support « visuel » de l'autre, des idées qu'il aurait voulu utiliser dans le sien propre. Oui, la nouvelle que Kojima s'occuperait de Matrix, sous l'égide de Konami, était une aubaine pour les fans non seulement du jeu vidéo, mais aussi du film. Mais depuis, les rumeurs se sont mises à courir. Entre-temps, Konami a signé un accord de partenariat avec les studios hollywoodiens Universal, en envisageant un certain nombre d'adaptation de films ou de feuilletons télé (« Matrix », lui, est sorti des studios Warner Bros). Jusqu'à la date où la licence de Matrix a été rachetée par l'éditeur Interplay, avec l'accord des frères Wachowski. C'est le développeur Shiny Entertainement qui s'y collera. Apparemment, tout a été mis en œuvre pour que Matrix, « the game », sorte au même moment que la suite du film des Wachowski. C'est tout ce que l'on sait, pour le moment, des aventures de la matrice sur PlayStation, qui verra vraisemblablement le jour sur la nouvelle console de Sony. Enfin, c'est une licence : rien ne dit que le jeu sera aussi bon que le film (faites appel à vos souvenirs en la matière, ou priez bien fort…). Une bonne nouvelle ressort néanmoins de tout ça : Kojima sera à fond sur le second Metal Gear sur Play 2 ; il promet donc d'être excellent…

L'angoisse du lecteur…

Que de l'à-peu-près

Q1 *Je vous écris pour deux raisons qui me trottent dans la tête depuis quelques semaines : dans votre magazine, sur les pages de pub pour des magasins de jeux vidéo, il y a souvent de fausses boîtes de jeu imprimées. Je m'explique. Par exemple, la boîte de Gran Turismo 2 était celle du premier, avec un gros 2 jaune à côté. Resident Evil 2 se présentait avec une autre écriture pour le 3. Et enfin, une belle voiture roulait en pleine ville sur la boîte de Driver. Est-ce que les magasins ont le droit de modifier les boîtes de jeu ? Ces boîtes sont souvent visibles avant la sortie d'un jeu. Ainsi, GT2 était disponible 2 mois avant votre test.*

Q2 *Aussi, pourquoi dans votre mag (ou même d'autre mags de PlayStation) n'y a-t-il jamais de jeux complets ? Sur PC, bon nombre de revues sont vendues avec des jeux en version complète. La raison ne doit pas être le prix car les jeux PC et PlayStation ont le même prix. Et quand on voit Rogue Trip à 69 F à Auchan, on se dit que des jeux plus vieux pourraient être vendus 49 F avec votre mag.*

Paul dit le docteur, Fuveau (13)

Avant l'heure, c'est pas l'heure…

R1 On nage dans des méandres obscurs, entre usage de faux et publicité mensongère… Les éditeurs auraient, effectivement, leur mot à dire : quelle effronterie de falsifier leurs produits dans un but purement lucratif (comprenez : gagner de l'argent en faisant trépigner le client) ! Voilà donc l'explication d'un tel remaniement : les jaquettes des versions européennes ne sont pas encore connues (ou officielles), et les magasins, toujours soucieux de réunir une vaste clientèle, voire d'enregistrer des pré-commandes (pour un jeu qu'ils n'auront finalement pas avant la sortie officielle), appâtent le joueur intéressé avec un semblant de boîte. Car il existe une date officielle de mise en vente d'un jeu ; le revendeur peut, éventuellement, connaître le design de la pochette et l'utiliser dès lors dans ses pubs, ou se servir de la jaquette américaine (d'un continent à l'autre, le design des jaquettes change, le plus souvent). Ou bien, dans l'expectative, il se « permettra » de créer une jaquette factice pour illustrer sa publicité.

R2 Alerte aux petits porte-monnaie : les prix des jeux Play commencent sérieusement à baisser ! Et pas les plus récents ou les plus mauvais (disons, pas toujours). Certains titres à 99 F existent ainsi en version neuve chez des distributeurs généralistes (tels Wip3out, Speed Freaks, L'Exode d'Abe…). D'un autre côté, ce n'est pas demain que vous verrez des jeux entiers dans le mag. Et cela pour une raison précise : les distribuer exige de s'acquitter de pas mal de droits. Les jeux PC sont soumis à beaucoup moins de taxes que les versions PlayStation, même si, effectivement, leurs prix neufs respectifs sont quasi identiques. En fait, c'est le mode de production entre jeux PC et jeux PlayStation qui fait toute la différence. Un jeu PC ne tourne pas sur une machine officielle, mais… sur un PC ! Un jeu Play tourne exclusivement sur une machine, et une seule (si on exclue la Play 2, bien sûr). Aussi, Sony a un droit de regard sur l'usage qui est fait de ses jeux. « Ses » jeux ? Eh oui, ils sont fidèlement rattachés à la marque, ce qui impose royalties et autres frais en cas de diffusion. Imaginez que le prix du mag, qui en fait déjà monter certains au plafond, se voit grossir d'environ 100 F avec un jeu en version intégrale. À moins de recevoir une pétition rassemblant 200 000 signatures, par laquelle vous déclareriez ne pas être gêné outre mesure que le mag coûte 3 fois plus cher, il y a de maigres chances que l'idée perce un jour…

Resident Evil : le retour de la menace ?

Q *Cher PlayStation Magazine, je viens d'apprendre que le CSA, avec l'appui de Familles de France, aurait demandé aux éditeurs de faire apparaître dans leurs jeux les quatre sigles de protection comme dans les films ! Pour ma part, je me vois mal jouer à Resident Evil avec un carré rouge ! Pas vous ?*

Damien Barbotteau, de Saintes (17)

Les logos nous ont trahis !

R Il fallait s'y attendre. Vous n'aviez pas remarqué, déjà, comme les touches des manettes ressemblaient aux logos utilisés par les chaînes de télévision pour « classer » l'accès du public à certains programmes ? ⓞ : interdit aux moins de 18 ans ; ⓟ : interdit aux moins de 16 ans ; ⓒ : interdit aux moins de 12 ans ; ● : accord parental souhaitable… À croire que tout ce qui peut circuler sur petit écran est uniforme. Et pourtant, un jeu, ça se joue activement, en toute connaissance de cause. Pas comme un vulgaire programme télé, à consommer passivement, presque sans choix. Il y a télé et télé. Imaginez un peu : à 16 ans, j'achète un jeu, je mets le CD dans ma console, je commence à jouer, quand soudain, dans un coin de l'écran, un inhabituel carré rouge me rappelle que je n'ai pas le droit de pratiquer un tel loisir. Dépité, j'enlève le CD de la console et l'envoie rejoindre son boîtier d'origine, bien obligé de le faire moisir deux ans avant de l'utiliser en toute légalité, cette fois. Pourvu que je ne l'oublie pas… Moins de 18 ans, attention : si vos parents ou vos potes jouent à ce jeu, veuillez ne pas rester près de l'écran, merci. En tout cas, rassurez-vous : un tel concept n'est pas près de voir le jour. La tâche du CSA (Conseil Supérieur de l'Audiovisuel) est de surveiller la diffusion des images télévisées, et uniquement celle-ci. Lorsque c'est vous qui « décidez » du programme et de l'image qui apparaîtra sur votre écran, son action sera bien inoffensive…

Suffisait d'y penser !

Q *Salut tout le monde ! Tout d'abord, bravo pour votre super mag et merci pour les CD de démos. Félicitations aussi pour « Dowloader » (c'est simple mais fallait y penser). M'enfin… c'est pas pour ça que je vous écris. La vraie raison, c'est que je voulais montrer ce qu'on peut faire avec les pubs que beaucoup de lecteurs de PlayStation Magazine trouvent trop nombreuses… Look ! Elle est là ! Qui ça ? Ben l'héroïne de Fear Effect. Ça claque, hein ? C'est soûlant les pubs, c'est vrai, mais ça décore ! La récompense ? Une petite place pour ma PlayStation dans le mag, pour que je puisse me la péter auprès de mes potes… Allez, sioupliait ! Merci !!!*

PlayStation-man, Milly-la-Forêt (91)

L'honneur est presque sauf…

R Eh voilà ! Sans cautionner l'idée que les pubs sont indispensables, cette réponse est l'occasion de calmer les ardeurs de certains lecteurs (d'accord, on a compris, vous n'aimez pas spécialement sentir bon l'ambre velouté…). Mais en étant publié, finalement, tu ne fais qu'allonger la durée de vie de la pub ! (c'est l'annonceur qui va être content). Aucun risque en revanche pour les pubs généralistes (de déodorant notamment) : la Play ne sue pas à la tâche. Mais… mais j'y pense, tu as dû découper ton magazine et l'article qui se trouve derrière par la même occasion ! Alors, la solution : acheter deux magazines pour en garder un intact (c'est une plaisanterie, calmez-vous).

On bouge ?

CARTE 12-25
-25%* SUR LES LOCATIONS DE VOITURE

La Carte 12-25 est un véritable "sésame" pour bouger toute l'année, selon vos envies, à des conditions vraiment privilégiées. C'est bien sûr jusqu'à -50%* sur tous vos voyages SNCF, partout en France. C'est aussi un maximum de réductions et d'avantages pour vous emmener toujours plus loin : -25%* sur la location de voitures Avis (formules Week-end gare et Semaine gare, supplément jeune conducteur offert), -25%* sur le prix Jeune Eurostar vers Londres, et -25%* sur plus de 700 vols à travers le monde avec United Airlines, et désormais Lufthansa, Air Canada et SAS.

Alors… on bouge ?

12-25.sncf.fr

* Soumis à conditions. Hors tarifs jeune et/ou promotions selon les compagnies aériennes. Renseignez-vous dans les points de vente de chaque prestataire en France.

AVIS
À NOUS DE VOUS FAIRE PRÉFÉRER LE TRAIN.

SNCF

Et un, et deux, et trois

Q *Salut à tous. Je tiens à féliciter toute l'équipe pour ce splendide magazine qui mérite un 10. (Le must, un comme ça tous les 10 ans. Déjà vu quelque part, m'enfin). Je vous écris pour vous poser 3 questions. Qu'est-ce qu'un moteur 3D ? Est-ce que Driver 2 sortira sur PS ou PS2 ? Est-ce qu'un « PlayStation Magazine 2 » sortira en même temps que la PlayStation 2, avec des démos pour celle-ci ?*

Mehdi, 14 ans, de Roost-Warendin (59

Tout s'enchaîne

R Un moteur 3D est un programme informatique, simple « base » d'un jeu, chargé de gérer les objets conçus en… 3D, et leur animation (lorsqu'il s'agit de personnages, par exemple). Il est travaillé spécifiquement pendant la phase de développement d'un jeu, au même titre que le scénario, le design ou la jouabilité. Le plus souvent, c'est la boîte de développement à l'initiative du jeu qui créera son propre moteur. Ainsi, il pourra être réutilisé à l'occasion d'une suite. C'est ce qui explique tant de familiarités entre les différents volets de la saga Tomb Raider (je ne parle pas là spécialement des bugs…). Il arrive même qu'un moteur 3D soit utilisé par des développeurs différents : le cas est fréquemment observé dans le monde du PC. Dans le milieu de la Play, en revanche, les échanges de bons procédés sont rares. Le plus souvent, les moteurs sont réutilisés tels quels pour la nouvelle version d'un jeu. Ce sera par exemple le cas pour Driver 2 (Dans le langage rédactionnel, on appelle ça une transition). Le premier volet bénéficiait d'un moteur très performant, qui a donc été remis en service pour la seconde version. Rappelons les faits : Driver 2 sortira bien sur la première Play (voir Making of dans ce numéro). Un Driver 3, en revanche, pourrait bien voir le jour sur PlayStation 2 (dans le langage rédactionnel, on… ah, vous savez…). On sera bien entendu au rendez-vous, avec une formule qui réserve encore quelques surprises. Wait and see, vous ne serez pas déçu…

Dernier avertissement

Q *Je vous écris pour avoir quelques renseignements sur la PlayStation 2. Est-ce que les anciennes sauvegardes marcheront encore sur la nouvelle PlayStation ? Est-ce que les anciens accessoires (volant, pistolet, Action Replay…) pourront être utilisés ? Existera-t-il des pads simples comme les tout premiers de la PlayStation ? Y aura-t-il des boutons L3 et R3 sur les pads ? Les anciennes manettes pourront-elles fonctionner ? Combien y aura-t-il de jeux à la sortie de la PlayStation 2 ? Est-ce que le lecteur de DVD aura besoin de matériel ? Est-ce que le prix des jeux augmentera ? Merci et bonne continuation.*

Fabien (the Korn & PlayStation maniac), 14 ans, Rivolet (69)

Les rattrapages de printemps

R Puisque le flot de questions sur la Play 2 ne cesse d'être alimenté, continuons de fournir des informations déjà publiées (il faut satisfaire son public)… On ne vous a pas déjà parlé du fameux « 99,9 % compatibilité » ? Alors revenons au pas de charge : les manettes de la première Play marcheront sans aucun problème sur la 2. Les cartes mémoire de l'ancienne seront aussi compatibles et cela pour une raison évidente : pouvoir utiliser les jeux en profitant de ses « vieilles » sauvegardes. Pour les mêmes raisons, les volants et pistolets fonctionneront avec les jeux Play 1 qui les avaient déjà sollicités. Lorsque vous verrez la « bête », vous remarquerez que les fentes pour les accessoires sont strictement les mêmes. Le Multi Tap fonctionnera toujours, même si un accessoire estampillé PlayStation 2 a été créé pour l'occasion (désormais rectangulaire et noir, harmonie oblige), permettant, comme l'ancien, à quatre joueurs (seulement !) de se connecter. C'est simple : les manettes de la Play 2 sont la copie conforme des modèles analogiques que vous utilisez déjà, avec peut-être en plus une certaine douceur au toucher (ou alors, c'est l'illusion du neuf…). Pas de touches fantaisistes L3 et R3, donc… Les jeux disponibles à la sortie de la console se compteront sur les doigts de la main (huit doigts pour être précis, pour l'instant). On y trouvera, entre autres, WipEout fusion ou Formula One 2000, et leur prix devrait se situer aux alentours des 350 F. Côté lecteur DVD, il se suffira à lui-même : vous pourrez visionner vos disques comme avec n'importe quelle machine vendue dans le commerce. En tout cas, dépêchez-vous de ne rien savoir sur la Play 2 et envoyez vos questions : il ne vous reste que 4 mois ! Ah oui, dernier détail, tout ceci fonctionne avec un téléviseur.

Le jeu inachevé

Q *Où peut-on trouver la version de Resident Evil 2 baptisée Resident Evil 1.5, dont vous parlez dans le PlayStation Magazine n° 36 ?*

Phil Asordel, alias Mr Coxwen, de Bobigny (93)

Encore un qui ne suit pas !

R Encore un énième secret de Resident Evil ? Eh bien non : si la version 1.5 de Resident Evil se nomme ainsi, c'est tout simplement parce qu'elle devait s'appeler, à l'origine… Resident Evil 2 ! Le « 1.5 » n'est donc pas un nom officiel, mais juste un surnom donné complaisamment à cet épisode inachevé, pour préciser sa position et sa brève apparition dans la saga... Pour reprendre toute l'histoire, sachez que la suite de RE, dans sa première version (et qui plus est, quasiment finie), n'avait pas satisfait les dirigeants de Capcom. Coïncidence, les développeurs planchant sur ce second volet étaient appelés au même moment par Squaresoft, bien décidé à leur confier un titre similaire par bien des aspects : Parasite Eve. Une nouvelle équipe a donc été dépêchée aux urgences côté Capcom, qui a élaboré le second chef-d'œuvre de l'angoisse que l'on connaît. Ne restent de cette étrange affaire que quelques images et quelques soupirs de soulagement, pour avoir échappé à une suite décevante…

Où nous écrire ? sur le Net

Le mail du Feedback :
sjensen@hfp.fr
François Donatien :
fdonatien@wanadoo.fr
Nourdine Nini :
trazom@club-internet.fr
Julien Chièze : jchieze@hfp.fr
François Tarrain : ftarrain@hfp.fr
Dave Martinyuk :
plugin@imaginet.fr
Grégory Szriftgiser :
gszriftgiser@hfp.fr

et sur papier...

PlayStation Magazine
Courrier des lecteurs
Immeuble Delta
124, rue Danton - TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex

Les mots de la fin

Q *Hello, j'aimerais bien savoir pourquoi il n'y aurait pas, à la fin du Feedback, une rubrique où seraient mises des questions sans trop d'importance, mais auxquelles les lecteurs de votre fabuleux magazine pourraient avoir des réponses, tout en étant très contents ? Ce serait chouette de me publier, en attendant. Salut à tous !*

Zelle Dincht, alias Anthony Ian, de Genève (Suisse)

Pour un monde meilleur

R La formule ira en s'améliorant. Du moins, de notre point de vue. Du côté des lecteurs, ce sera probablement des « Arg, ils ont encore changé la mise en page ! » ou des « Mais… je ne reconnais plus mon journal ! ». Aussi, ferons-nous passer la pilule tout en douceur… Et pour commencer avant l'heure, répondons à ta question. L'éventualité d'une partie FAQ (Frequently Asked Questions) dans le Feedback est effectivement à l'ordre du jour. En fait, le Feedback est une rubrique en elle-même (eh oui), et la plupart du temps, les questions les « plus fréquemment posées » sont reprises au compte d'un ou deux lecteurs, tout en en satisfaisant plusieurs (des questions semblables annoncent souvent une grande préoccupation !). Quoi qu'il en soit, si vous voulez que votre mag préféré devienne un peu plus à votre goût, n'hésitez pas à nous faire parvenir vos idées, suggestions, etc. Nous saurons en tenir compte pour l'avenir. Quant à la rubrique suggérée par Anthony, eh bien, en fait, elle vient tout juste d'être inaugurée…

jusqu'au 31 mai 2000
Avec Vico
Le Foot a la Frite !
JEU GRATUIT SANS OBLIGATION D'ACHAT

ASSISTE aux matches de l'Equipe de France avec les produits surgelés VICO

100 maillots de l'Equipe de France championne du Monde

ou GAGNE l'un des mille autres cadeaux très foot !

200 ballons de l'équipe de France

300 tee shirts de l'équipe de France

400 casquettes aux couleurs des bleus

COMMENT PARTICIPER ?

Sélectionne ton équipe idéale !
Fais ta sélection parmi la liste des 30 joueurs que tu retrouveras sur tous les emballages de produits surgelés VICO affichant l'opération "le Foot a la Frite" et compose ton Equipe de France Idéale pour la compétition. Ta sélection sera comparée avec l'équipe idéale VICO. Un tirage au sort parmi les bonnes réponses déterminera les gagnants. Au total plus de mille cadeaux très foot à gagner. Réponse à renvoyer sur papier libre avant le 31 mai 2000, le cachet de la poste faisant foi, à :
Grand Jeu VICO " Le Foot a la Frite " Cedex N°2631 - 99263 Paris Concours.
Règlement de l'opération disponible sur simple demande à l'adresse du jeu. Remboursement du timbre au tarif en vigueur.

Tous les produits surgelés VICO participent à l'opération "le Foot a la Frite"

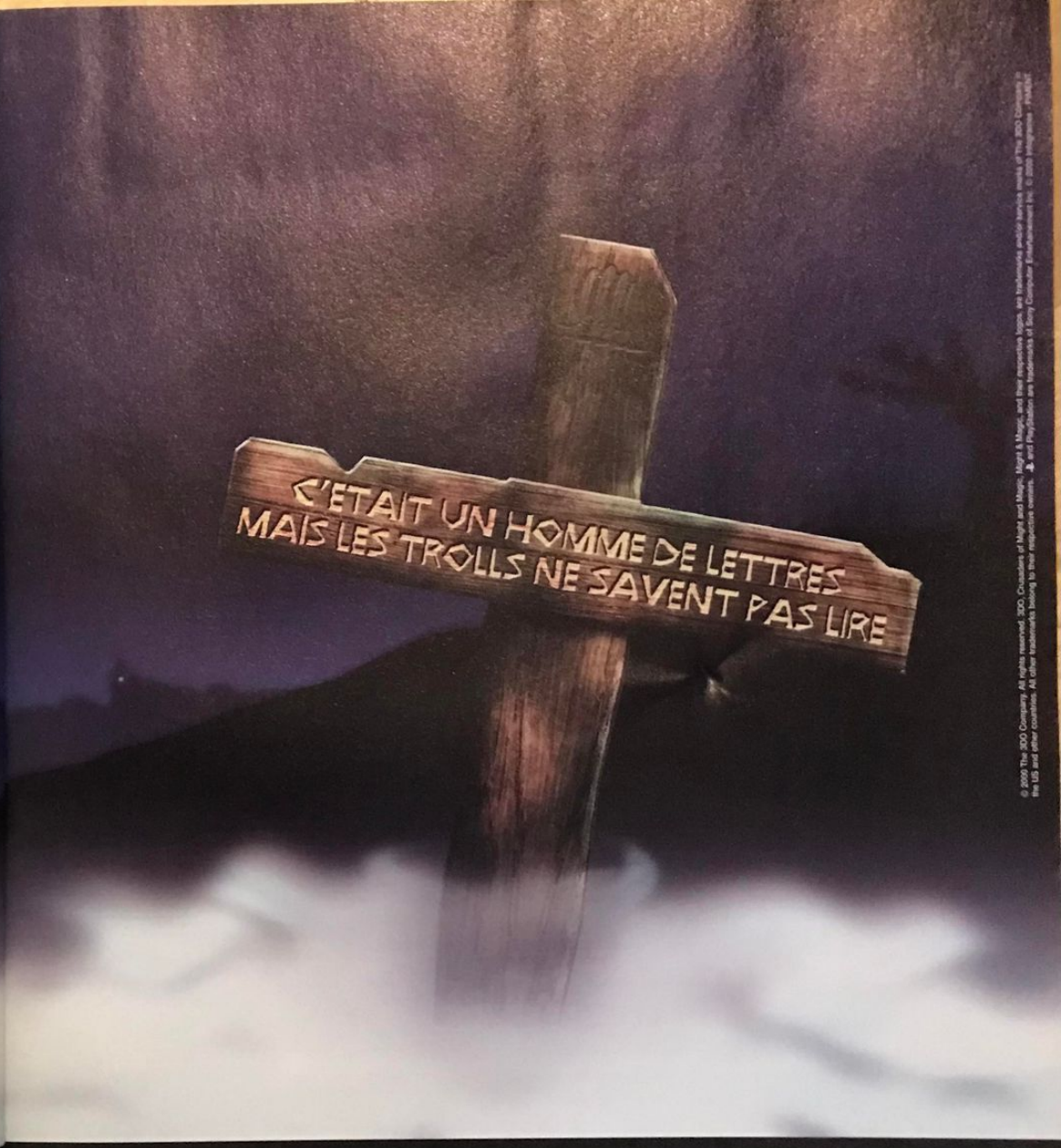
"AAh... VICO !"

© FFF/FFP - BCB

PlayStation

Egalement disponible sur PC CD-ROM

LA FACE CACHEE DU JEU DE ROLE



© 2000 The 3DO Company. All rights reserved. 3DO, Crusaders of Might and Magic, Might & Magic, and their respective logos, are trademarks and/or service marks of The 3DO Company in the US and other countries. All other trademarks belong to their respective owners. PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2000 Infogrames S.A.

Les intellectuels ont du souci à se faire. Ils ont cru un moment tenir le haut du pavé avec quelques grandes phrases, un peu de psychologie et une stratégie bien étudiée... Mais en fin de compte, dans ce monde de barbares et de magie, tout se décide au face-à-face, l'épée à la main.

Quoique... Bon, réfléchissez quand même avant de frapper.

L'univers de Might and Magic, enfin sur PlayStation.

www.fr.infogrames.com

PlayStation 3DO

INFOGRAMES

éditorial

Enfin ! Il faut dire que les joueurs auront été patients. Des jeux enfin moins chers. À 299 francs mais aussi 199 francs pour des nouveautés. Ce changement de prix, même s'il intervient à quelques mois du lancement de la PlayStation 2, nous permettra de voir le meilleur de la PlayStation première du nom (les titres à venir seront parmi les meilleurs jamais créés), à des tarifs moins prohibitifs. Depuis le temps que nous nous plaignons à ce sujet dans nos colonnes, on ne saurait raisonnablement bouder l'événement. Alors qu'on nous parle technologie, les créateurs répondront par des idées, parce que le jeu vidéo ne tient pas à autre chose. De Sang froid, Alone in the Dark 4, Vagrant Story, Tenchu 2 apporteront leurs lots de sensations, sans que le joueur ait à débourser des sommes considérables (tout cela reste relatif, bien entendu). Jamais les bonnes idées n'auront été aussi abordables. Et ces bonnes idées restent une denrée suffisamment rare pour être appréciée avec délectation. Un plaisir désormais accessible.

François Donatien

PLAYSTATION MAGAZINE

est édité par la société HDP
SNC au capital de
100 000 francs, locataire-gérant,
RCS NANTERRE B391341526.
Siège social Immeuble Omega,
10, rue Thierry le Luron
92592 Levallois-Perret Cedex
Siège rédaction Immeuble Delta,
124, rue Danton - TSA 51004 -
92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99
Tél. Abonnement : 01 55 63 41 16.
Promeneuse 0 800 19 84 57
Gérante Christine Lenoir.
Directeur Délégué Adjoint Pascal Traineau.
Associés HACHETTE
FILIPACCHI PRESSE
Directeur de la publication
Christine Lenoir.

LA REDACTION

Directeur de la rédaction
Olivier Scamps - oscamps@club-internet.fr
Rédacteur en chef François Donatien
fdonatien@wanadoo.fr
Rédacteur en chef adjoint Nourdine Nini
trazorn@club-internet.fr
Secrétaire de rédaction : Cécile Lando.
Correctrice : Viviane Pitas.
Secrétariat Laurence Geuffroy.
Ont participé à ce numéro
Edwige Nicot (SK), Kandy Ty, Jean Santoni,
Gregory Stréthgiser,
Dave Martenyuk, François Tarrain,
Xavier Brun, Julien Chièze,
François Donatien, Sonia Jansen,
Michaël Sarfati, Julien Hubert, Karine Nitkiewicz
et Stéphane Hébert.

LA MAQUETTE

Directeur artistique Christophe Gourdin
(cgourdin@hfp.fr)
2e rédacteur graphiste Sonia Caron
(scaron@hfp.fr)
Maquette Yohan Mehau, Hervé Drouadene,
Catherine Branchut et Joseba Urruela.
Correcteur photographique
Stéphanie Leclercq.
Illustrateur Pi XX. le_pixx@club-internet.fr

LA PUBLICITE

Directrice de publicité Claudine Lefebvre
(01 41 34 87 25) - clefebvre@hfp.fr
Directeur de clientèle Antoine Tomas
(01 41 34 86 93) - atomas@hfp.fr
Chef de pub Jean-François Feneux
(01 41 34 88 33) - jfeneux@hfp.fr
Assistante de publicité
Cécile-Marie Réyé (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION

Hélène Chemin - hchemin@hfp.fr

SERVICE ABONNEMENT

01 55 63 41 16

Dépôt légal à parution.
Tous droits de reproduction réservés.

Photogravure Champs. Compo Imprim
Imprimé par Brodard Graphique membre de
E2G, la Gallote-Prenant.
Distribution Transport Presse.
«PlayStation» est une marque déposée et est la
propriété de Sony Computer Entertainment Inc.
Illustration de la couverture
Colin McRae Rally 2 © Codemasters
Ce numéro comprend un CD-Rom gratuit
déposé sur la couverture qui ne peut être vendu
séparément.
Télématique 3615 PSNEWS,
rédaction/animation : Frédéric Garcia.
Centre serveur Nudge Interactive.

Tous les tarifs mentionnés dans ce magazine sont
des prix indicatifs.

Nous tenons à remercier :
Fleur Bretteau, Richard Brunois,
Steve Odic, Agnès Rosique,
Annabel Verner, Anne Vagnoux,
Sophie d'Almeira, Stéphanie
Petit, Lisa Ashford, Priscille
Demoly, Grégory Dalbosse,
Anne-Karine Dieudonné.
Pour contacter la rédaction
sjensen@hfp.fr

QUAND TON SABRE TU MAÎTRISERAS,
DES DROÏDES TU DÉTRUIRAS.

STAR WARS™ EPISODE I™ JEDI POWER BATTLES™

funradio

INCARNEZ UN JEDI
ET MENEZ D'INTENSES COMBATS AU SABRE LASER

PlayStation

PKCB © Lucasfilm Ltd. & TM. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation. « PlayStation » marque déposée, sont la propriété exc

GÉNÉRIQUE

PLAYSTATION MAGAZINE N°42 MAI 2000

72 EN COUVERTURE

Making of : Colin McRae Rally 2 : Pleins feux sur ce titre très attendu qui s'annonce comme le meilleur jeu de rallye. Codemasters ne s'est pas moqué de la tête des inconditionnels de l'arcade ou de la simulation.

34 CASTING

Vagrant story
Nos belles régions françaises font toujours recette et pas seulement auprès des touristes. Aujourd'hui, les développeurs partent en repérage pour inclure ces sites en guise de décors dans ce nouveau Metal Gear façon médiéval.

30 CASTING

L'actualité PlayStation 2
Jusqu'à présent, on ne parlait que de la nouvelle console de Sony mais peu des jeux qui l'accompagnent. Zoom sur les titres en prévision lors du lancement de la PlayStation 2 en Europe.

26 CASTING

Nouveaux prix
Depuis quelques semaines, la rumeur d'une éventuelle baisse du prix des jeux PlayStation ne cessait de hanter la rédaction et les éditeurs. Alors, info ou intox ?

14 EXCLUSIF

Final Fantasy 9
En exclusivité, les premières impressions sur le neuvième descendant d'une longue lignée, avant FF X et XI sur PlayStation 2. Un retour aux sources avec des environnements médiévaux.

TRAVELLING

Army Men Serge's Heroes	130
Everybody's Golf 2	122
F1 Racing	110
Galerians	118
Jackie Chan's Stuntmaster	126
Micro Maniacs	114
NBA in the Zone 2000	124
Star Ocean 2	120
Street Skater 2	132
4x4 World Trophy	128

18 EXCLUSIF

Destruction Derby Raw
Après Demolition Racer, voici le tout dernier soft de stock-cars. Destruction Derby revient après deux années d'absence. Cette convalescence semble lui avoir redonné des couleurs.

Ce que je pense de toi ? Euh.....et bien je pense..... comment dire..... en fait....

Toutes les 2 minutes, un bip vous prévient que vous allez avoir 10 secondes de pub pour trouver vos mots.*

SPOT ou vous payez vos appels ou c'est la pub qui le fait.

Spot, c'est à vous de voir.

sur le réseau national Bouygues Telecom LE FON DIGITAL

* Un appel Spot avec pub, c'est 10 secondes de pub, 1 minute de communication puis 10 secondes de pub toutes les 2 minutes.
Pour connaître tous les détails sur cette nouvelle façon de téléphoner, rendez vous dans votre point de vente Bouygues Telecom et sur le www.spot.tm.fr

Par Julien Chièze

Final Fantasy IX

EDITEUR : SQUARE EUROPE
DÉVELOPPEUR : SQUARE (JAPON)
DISPONIBLE EN NOVEMBRE 2000

Sakaguchi, Amano, Uematsu : le retour du divin trio

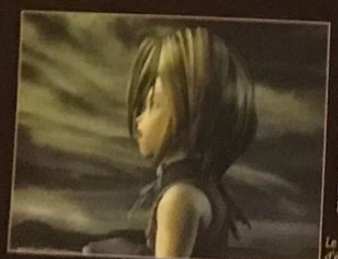
SYNONYMES D'INSTANTS MAGIQUES, PORTEURS D'ÉMOTIONS, CERTAINS SOUVENIRS LAISSENT UNE TRACE IMPÉRISSABLE. DANS CE DOMAINE, LA SAGA DES FINAL FANTASY EST PARVENUE À ATTEINDRE UN STATUT UNIQUE EN FAISANT VIBRER LE CŒUR DE MILLIONS DE JOUEURS À TRAVERS LE MONDE. HUIT ÉPISODES DISPOSANT CHACUN DE SA PERSONNALITÉ, DE SA TOUCHE GRAPHIQUE PROPRE, DE SON HISTOIRE INÉDITE, DE SA MAGIE IRREMPLAÇABLE. UN SENTIMENT D'EXTASE LUDIQUE PLUS QUE JAMAIS PALPABLE AVEC FINAL FANTASY IX.

Même si l'histoire ne s'articulera pas autour d'un personnage en particulier, le jeune mage Vivi Ornitier occupera un rôle primordial.

A l'heure où la PlayStation 2 tente d'insuffler des émotions à des amas de polygones, la série de Hironobu Sakaguchi a déjà près d'une décennie d'avance. Dix années au cours desquelles cette épopée n'a cessé d'évoluer, de se moderniser. Un peu trop au goût des puristes. Aussi, afin de négocier en douceur la transition entre les deux générations de machines Sony (Final Fantasy X et XI sont d'ores et déjà prévus sur PlayStation 2, en fin d'année 2001, au Japon), Square souhaitait se rapprocher de ses racines. Final Fantasy IX, la dernière grande épopée de la PlayStation, pouvait naître… dans un monde où chevaliers, dragons et sorciers règnent en maîtres.

Tour de force artistique

Ceux qui avaient découvert l'univers de Final Fantasy accompagnés de leur PlayStation risquent d'être surpris. Environnements futuristes et tendance au réalisme ont, en effet, été littéralement balayés d'un revers de main afin de permettre le retour à des mondes moyenâgeux où les cristaux occuperont une place primordiale, comme cela était le cas aux origines de la série, et ce jusqu'à Final Fantasy V sur Super Nintendo. Un renouveau symbolisé admirablement par le retour de Yoshitaka Amano (designer des FF I à VI), qui retrouve ainsi sa place en remplaçant avec maestria Tetsuya Nomura. Décors somptueux avec abondance de couleurs chaudes et utilisation de textures organiques (contrairement à l'aspect assez froid car globalement métallique de FF VII et surtout VIII), personnages représentés de manière manga (petit corps, grosse tête), magnificence de la mise en scène avec cadrages audacieux et cinématiques époustouflantes… une seule certitude, si Final Fantasy IX effectue un bond dans le passé question atmosphère de jeu, sa réalisation technique surpasse quant à elle tout ce qui avait été vu à ce jour sur PlayStation.



Le retour au médiéval signifie aussi une avalanche d'événements toujours plus dramatiques.

Un jeu de lumière plus chaleureux que dans les précédents volets.

Alors que l'orage gronde, Vivi reste inconscient sous la pluie, face contre terre.

La magnificence de certaines scènes est tout simplement sidérante.

Le caractère éthéré et évanescent des illustrations de Yoshitaka Amano en surprendra certains.

Que ce soit dans le ciel ou au sol, l'agitation règne dans le monde de Final Fantasy IX.

PREMIER COUP DE PROJECTEUR

« Tsu-Na-Ga-Ru ! » ou pour nous autres Français : « Rassemblez-vous ! ». Voilà le message distillé par la nouvelle publicité Coca-Cola apparue à la télé japonaise début avril. Mais pourquoi évoquer cette pub dans un article consacré à Final Fantasy IX, me demanderez-vous ? Eh bien, tout simplement car ce sont les héros de l'aventure de Square qui effectuent avec brio la promotion de la boisson gazeuse. Ainsi, lors de cette vidéo de 29 secondes, un déluge d'images de synthèse d'une qualité stupéfiante illumine l'écran. On y découvre quatre héros, parmi lesquels le très énergique Zidane Tribal, le jeune mage Vivi Ornitier, Adelbert Steiner, un chevalier servant une famille royale, ainsi que la douce Eiko Carol, qui rappelle à plus d'un titre la charmante Linoa de FF VIII. Sachez aussi que Coca et Square ont signé un accord afin d'assurer la promotion mutuelle de leurs produits respectifs. Des figurines inédites, des cartes à jouer arborant les couleurs de Final Fantasy et de Coca submergeront donc bientôt l'archipel nippon.

Mise en scène dynamique et paysages féeriquesn il n'y a pas de doute, Final Fantasy IX vous scotchera devant votre écran.

Aux racines d'une épopée

Mais Final Fantasy IX reste avant tout un jeu de rôles (RPG) d'une profondeur rare. Pourtant, autant avouer que Square s'est fait jusqu'à présent très discret, soucieux de ne pas dévoiler trop vite les détails de son futur chef-d'œuvre. Il est néanmoins acquis qu'au fil de votre quête, ce seront huit personnages qui viendront rejoindre vos rangs sans que l'un deux ne devienne nécessairement le héros principal. En effet, à l'image de Final Fantasy VI et contrairement à FF VII et VIII où Cloud et Squall occupaient des rôles privilégiés, l'aventure ne se focalisera pas ici sur un personnage en particulier. Pas de héros à proprement parler donc, mais autant de destinés entremêlées qu'il vous faudra suivre avec tout ce que cela sous-entend d'embranchements scénaristiques. En outre, il paraît clair que les développeurs ont voulu briser l'aspect assez linéaire que l'on retrouvait malheureusement dans le dernier volet de la série. De nombreuses mini quêtes devraient ainsi truffer l'aventure afin de la dynamiser et de la rendre plus captivante. Pour les plus belliqueux d'entre vous, sachez aussi que les combats ont été entièrement remaniés, en réintroduisant les traditionnels points de magie et en vous permettant désormais de batailler par groupe de quatre héros en simultané. Une nouveauté qui étendra la palette d'actions ayant ainsi quelques répercussions sur la dimension tactique du jeu. Quant à Nobuo Uematsu, il va retrouver là un univers médiéval qui lui avait déjà permis de composer les plus belles et surtout les plus émouvantes musiques jamais entendues sur console (Final Fantasy VI). Ainsi, tandis qu'un soupçon de nostalgie fera pétiller l'œil des puristes, les autres devraient tomber à la renverse devant une telle débauche de beauté graphique et, espérons le, d'intérêt ludique. Alors, si Final Fantasy IX s'annonce comme la dernière grande aventure de Square sur PlayStation, cette épopée présumée fantastique permettra à votre imaginaire de s'échapper afin de mieux s'imprégner d'une quête épique. Il était une fois…

Par Julien Hubert et notre correspondant au Japon

Alundra 2

EDITEUR : ACTIVISION
DISPONIBLE EN JUIN 2000

LA VAGUE RPG QUI DÉFERLE ACTUELLEMENT SUR NOTRE BEAU TERRITOIRE NE FAIT QUE COMMENCER... ET L'ON DEVRAIT BIENTOT AVOIR AFFAIRE À UN TSUNAMI ! ALUNDRA 2 EST UN TITRE DE PLUS SUR LA LISTE, ET PLAYSTATION MAGAZINE PROFITE DE L'OCCASION POUR ALLER POSER QUELQUES QUESTIONS AUX DÉVELOPPEURS, AU JAPON.

Décidément, les RPG nous envahissent, ces derniers temps... Depuis Final Fantasy VII, vous devenez de plus en plus réceptifs aux jeux de rôle nippons, et les éditeurs l'ont compris ! Les sorties de titres du genre se multiplient donc chez nous et personne ne s'en plaindra, d'autant que le choix est vaste et la qualité souvent au rendez-vous. Bref, Activision a décidé de suivre la tendance en nous proposant une version française d'Alundra 2, suite d'un jeu sorti il y a près de deux ans chez nous, et que vous avez été nombreux à apprécier. Pour la petite leçon, sachez qu'il existe plusieurs types de RPG : les « classiques » (comme Final Fantasy, que vous connaissez tous maintenant), les Tacticals-RPG (type Vandal Hearts 1&2), qui proposent des combats tactiques et très peu d'interactivité avec le scénario, les Dungeon-RPG (suites de combats dans des donjons) et les Action-RPG... La série des Alundra fait partie de cette dernière catégorie, jugée comme la moins « risquée » de toutes dans un pays comme le nôtre, trop fraîchement éduqué aux jeux de rôle sur console. Le principe est, en effet, de proposer au joueur une interaction plus directe avec les événements du scénario, ainsi qu'un côté plus action voire plate-forme, qui vient remplacer les tristounets menus des autres types de RPG. Si c'est pour ces raisons que vous avez apprécié Alundra premier du nom, alors vous ne serez pas déçu... Dans le fond, rien n'a changé : il est toujours question d'explorer des villages, de découvrir de nouvelles régions, d'acheter de nouvelles armes ou objets, de trancher du monstre dans des donjons, ou encore de résoudre des énigmes à base de blocs, d'interrupteurs, etc. Cela dit, sorti de ce fonctionnement qui caractérise tous les Action-RPG, Alundra 2 n'a plus rien à voir avec le premier épisode !

Durant les phases d'action/plate-forme, il faudra faire preuve d'un petit peu de jugeote.

Un second épisode 100% nouveau

Premier changement radical : le jeu passe d'une représentation 2D vue du dessus à une 3D permettant de suivre l'action sous tous les angles, et de plus ou moins près. C'est certes moins vieillot, mais aussi parfois moins pratique (il faut tout le temps replacer la caméra soi-même, avec les touches de tranche). Et puis, il faut également avouer que la réalisation, globalement, laisse parfois à désirer, notamment au niveau de la modélisation des personnages. Deuxième détachement par rapport au premier épisode : le scénario. Alundra 2 n'a de suite que le nom et nous offre une histoire et des personnages tout à fait inédits, qui n'ont plus aucun lien avec ceux du premier opus. Cela s'explique, en fait, par un changement d'équipe : les nouveaux développeurs chargés de cette suite ont voulu innover tout en gardant l'esprit original... Voilà, certains seront peut-être déçus, mais ce changement n'est pas un défaut en soi, et le résultat final est même tout à fait satisfaisant. La version que nous avons essayée présentait, en effet, un jeu très agréable, rempli d'humour bon enfant et de petites scènes intermédiaires servant à introduire les différents rebondissements du scénario. Les doublages en français sont en plus de très bonne facture, ce qui est suffisamment rare dans un jeu vidéo pour être noté. On entre tout de suite dans le jeu, on progresse avec plaisir dans l'histoire qui s'annonce somme toute assez longue et intéressante. Mais nous attendrons d'avoir plongé plus profondément dans l'aventure pour vous en dire d'avantage, et porter un jugement plus précis sur le produit. En attendant, nos premières impressions sont plutôt bonnes. Les développeurs du studio Matrix ont, semble-t-il, fait du bon boulot... D'ailleurs, puisqu'on ne fait pas les choses à moitié ici, vous pouvez dès maintenant vous jeter sur l'interview, pour en savoir plus sur eux !

Seul un coup de pied glissé pourrait faire céder cette pierre.

RENCONTRE AVEC MATRIX

Takahio KONDO Yasuhiro OHORI

Lors d'une visite dans les locaux de Sony Japon, organisée par Activision, il nous a été possible de poser quelques questions aux développeurs du jeu Alundra 2. Rencontre avec Takahio Kondo et Yasuhiro Ohori, deux des développeurs de chez Matrix.

PlayStation Mag. : Comment s'est déroulé le développement de la version française ?

Matrix : La traduction a été réalisée par une équipe d'Activision Europe travaillant en collaboration avec une société spécialisée dans ce domaine. Une fois les textes traduits et adaptés en français, et les voix des acteurs professionnels enregistrées, le tout nous a été envoyé. Et nous avons procédé alors à l'intégration dans le jeu. Puis la version française a été envoyée en Europe, afin d'être testée en détail.

Quelles sont les différences entre la version nippone et la version européenne ?

L'histoire est quasiment la même. Le niveau de difficulté est différent. Les joueurs japonais sont habitués à des jeux plus faciles que leurs homologues européens. Sinon, les autres différences résident dans la localisation : les voix, les sous-titres...

Pourquoi avoir choisi de rompre avec le style de l'Alundra précédent ?

Nous avons voulu essayer de faire un Action RPG, un genre qui est peu fréquent au Japon. On a parfois critiqué le niveau de difficulté d'Alundra 1. L'Action RPG nous semble permettre à des joueurs qui n'ont pas encore l'expérience des jeux de rôle de s'initier en douceur à ce type de jeu, d'une façon moins abrupte et plus intéressante que si on les avait mis directement en face d'un RPG pur et dur. D'autre part, la représentation 2D de l'épisode précédent est un peu « démodée ». Le public réclamait une représentation de l'univers du jeu plus actuel.

Les phases de discussion sont très importantes pour avancer entre les donjons.

Disséminés un peu partout dans les donjons, les points de sauvegarde et de soin sont très importants pour éviter les crises de nerfs !

LABORATOIRES GARNIER PARIS
FRUCTIS
Shampooing fortifiant antipelliculaire au concentré actif de fruits.
En associant un actif antipelliculaire au concentré actif de fruits, Fructis élimine rapidement les pellicules tout en fortifiant les cheveux. C'est prouvé : l'association de Fructose, de vitamines B3, B6 et d'acides de fruits rend les cheveux 2 fois plus forts, vraiment plus résistants dès 10 applications.
Fructis. Les cheveux brillent de toute leur force.
7 jours pour dire adieu aux pellicules !
GARANTI PAR LES LABORATOIRES GARNIER

Par François Tarrain

Destruction Derby Raw

EDITEUR : SONY C.E.
DISPONIBLE JUILLET 2000

APRES 3 ANS D'ABSENCE, LA CELEBRE SAGA CONÇUE PAR LE STUDIO REFLECTIONS (DRIVER) FAIT PEAU NEUVE, AU PROGRAMME : NOUVEAU DÉVELOPPEUR, GRAPHISMES EN HAUTE RÉSOLUTION, CHALLENGES PLUS NOMBREUX ET MODE 4 JOUEUR !

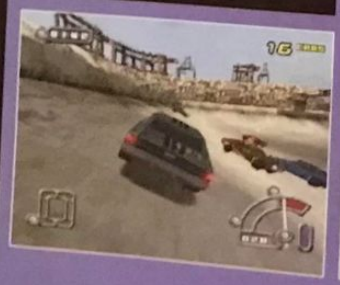
Les célèbres arènes qui firent la réputation de Destruction Derby sont toujours présentes.

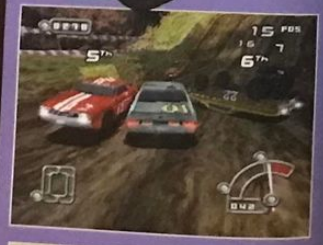
Un troisième épisode qui n'a rien perdu de son peps !

Avant de se lancer dans l'aventure Driver, les développeurs anglais de Reflections avaient déjà fait parler d'eux, en créant la saga Destruction Derby. Le premier épisode, sorti en 1996, juste après la PlayStation, initiait en effet un nouveau genre : la simulation de stock-car musclée ! Le succès ne tarda d'ailleurs pas à propulser DD au rang des jeux cultes et, quelques mois plus tard, une suite était d'ores et déjà mise en chantier. Puis, Reflections ayant été racheté par GT Interactive, la licence Destruction Derby (restée dans l'escarcelle de Psygnosis) fut provisoirement laissée de côté. Jusqu'au jour où les développeurs de Studio 33 (Newman Haas Racing et Formula One 99) décidèrent de remettre le couvert, pour un troisième épisode… Seulement voilà, reprendre le flambeau de Reflections n'est pas à la portée de tout le monde, et Studio 33 se devait de frapper un grand coup avec DD3. D'autant plus que le « capital sympathie » de Destruction Derby auprès des joueurs était tellement fort, qu'il ne fallait en aucun cas les décevoir ! Bref, l'équation était simple : comment relancer l'intérêt de la série, sans dénaturer l'esprit original du jeu ? Simple : un peu à l'image de Wip3out, en pondant un moteur 3D super clean et en intégrant plein de nouveaux modes de jeu originaux !

Une bien bonne surprise

Autant être honnête avec vous : lorsqu'on m'a annoncé qu'un troisième épisode de Destruction Derby était en cours de développement, mais que Reflections ne s'en occupait pas, j'ai eu assez peur. Je me suis dit : o.k., Studio 33 va simplement s'appuyer sur la notoriété du titre et nous proposer un épisode ultra commercial… Honte sur moi, mes craintes n'étaient pas fondées ! Studio 33 n'a pas joué la carte de la facilité, loin de là… Graphiquement tout d'abord, DD Raw n'a plus rien à voir avec les précédents épisodes. Moteur 3D en haute résolution, environnements de courses et circuits (31 en tout) au design bien sympa, voitures assez bien modélisées, animation clean… Les graphistes de Studio 33 ont assuré et DD Raw se situe dans la très bonne moyenne, par rapport aux canons actuels de la PlayStation. La seconde bonne surprise vient des modes de jeu sympas qui viennent s'ajouter aux classiques courses de stock-car (voir encadré page suivante). Grâce à cette multitude de challenges supplémentaires, le jeu devrait bénéficier d'une durée de vie assez conséquente. D'autant plus que DD Raw propose désormais un mode multijoueur permettant des joutes musclées entre 2, 3 ou quatre adversaires, via un système d'écran splité ! Non, décidément, ce troisième opus réserve pas mal de bonnes surprises dans la forme. Par contre, dans le fond, il reprend en grande partie les ingrédients éprouvés des premiers épisodes.





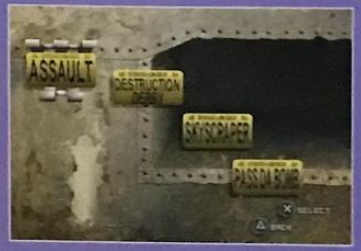
Un mix réussi

« Nous avons trouvé le bon compromis entre destruction et course, et ce en mode solo comme en multijoueur. » C'est en ces termes que Nick Koufou, lead programmer sur le jeu, définit DD Raw. En clair, pour ce troisième épisode, les développeurs de Studio 33 ont tenté de concilier le fun dégagé par une course de stock-car bien barbare, avec des notions plus proches d'un jeu de caisse classique. Ainsi, il est désormais possible d'améliorer les caractéristiques de sa voiture grâce à l'argent amassé au fil des diverses épreuves, l'intelligence artificielle des concurrents est un peu plus poussée et la conduite a gagné en profondeur. Dans la pratique, ces innovations dans le gameplay sont effectivement significatives, mais il m'a tout de même semblé que les voitures adoptaient des modèles physiques un peu fantasques. Parfois difficiles à maîtriser, elles ont une légère tendance à « tirer tout droit » lorsque l'on négocie une courbe un peu trop serrée… M'enfin, le jeu n'est pas encore terminé et ce détail sera peut-être corrigé dans la version définitive* ! A part ça, les quelques parties que nous avons pu disputer laissent entrevoir un assez fort « potentiel d'éclate ». Les courses font la part belle aux carambolages bien violents, les caisses se déforment dans tous les sens (les cartons influent fortement sur la maniabilité de la voiture), un système de turbo permet d'atteindre des vitesses folles et le mode multijoueur se révèle très jouable. Bref, DD Raw semble faire honneur à la saga. Bien plus beau que Demolition Racer (un clone de Destruction Derby développé par des anciens de Reflections), il est également plus riche et plus grisant. Quant à savoir si son intérêt ne s'émousse pas trop vite, il faudra attendre le travelling pour le savoir…

Il existe 6 zones de dégâts sur les voitures : plus vous morflez, plus la maniabilité se dégrade.

Plus vous heurtez violemment vos adversaires, plus vous marquez de points !

DES MODES DE JEU ORIGINAUX



Voici la liste exhaustive de tous les modes de jeu disponibles dans DD Raw :
Wreckin Racing : comme dans les premiers épisodes de DD, vous êtes confronté à une meute de concurrents sur une piste en boucle. Le but du jeu : exploser un maximum de caisses (ça rapporte des points) sans ruiner la sienne et finir en bonne position sur la ligne d'arrivée !
Smash 4s : ce championnat, composé d'une succession de courses, vous permet de gagner de l'argent afin de réparer et d'upgrader votre caisse, où encore mieux d'acheter un véhicule plus puissant. Si, à un moment donné, vous n'avez plus assez de thunes pour aligner une voiture entièrement relapée, c'est le Game Over assuré !
Battle Mode : là, vous pouvez utiliser une caisse modifiée par vos soins et vous participez à des courses en solo ou en multijoueur.
Assault Mode : seul ou en multijoueur, ce mode se pratique en équipe, à deux contre deux. Le but du jeu : bloquer vos concurrents pour que votre coéquipier puisse franchir la ligne d'arrivée en tête !
Destruction Derby : le classique mode ultra bourrin où tous les adversaires sont rassemblés dans un arène (le bowl) et où le gagnant est celui qui garde sa voiture intacte le plus longtemps possible.
Pass the bomb : ce mode se déroule dans une arène où plusieurs voitures se carbonnent joyeusement. Le truc original, c'est que vous pouvez récupérer des bombes que vous devez garder le plus longtemps possible, puis les refiler à un adversaire avant qu'elles n'explosent.
Skyscraper : sur le toit d'un gratte-ciel, vous devez propulser vos adversaires dans le vide en les heurtant violemment. Original et bien fun.

Auchan
OFFRE EXCLUSIVE
LE RENDEZ-VOUS DU MOIS :
RONALDO V-FOOTBALL
CHEZ AUCHAN DES LE 24 MAI
Ronaldo V-FOOTBALL
PlayStation
+
329F L'UNITÉ +
LE KIT DE DÉCORATION OFFERT
50 € 15
Liste des magasins disponibles sur www.auchan.com.
Offre valable dès le 24 mai dans la limite des stocks disponibles.
LA VIE AUCHAN

Auchan
NOTRE SÉLECTION DU MOIS :
LES JEUX AU MEILLEUR PRIX
99F L'UNITÉ
15 € 09
ELECTRONIC ARTS
Hot Wheels
FIFA 98
SPORTS CAR GT
XENA WARRIOR PRINCESS
ODDWORLD L'EXODE D'ABE
Legend of Foresia
La contrée interdite
G-POLICE WEAPONS OF JUSTICE
PlayStation
Offre valable du 8 mai au 30 mai dans la limite des stocks disponibles.
LA VIE AUCHAN

DE SANG FROID

Editeur : Sony - Developpeur : Revolution Soft (G.B)

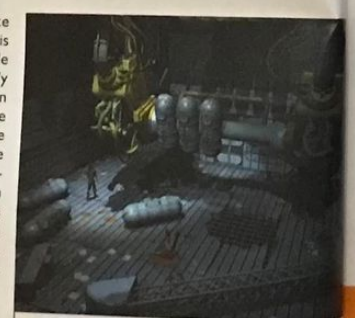
Disponible en juin 2000

Après une première rencontre avec De Sang Froid en janvier dernier, nous attendions impatiemment l'arrivée d'une version plus avancée du jeu, histoire de confirmer nos très bonnes impressions...

ESPIONNAGE ET TRAHISON

Au fil des missions, vous devrez interagir sur de nombreux mécanismes plus ou moins complexes.

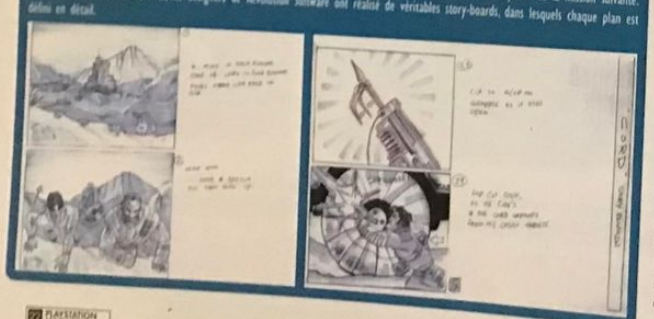
Ça devient lassant à la fin... Pourtant, ce n'est pas faute de l'avoir répété : il ne faut jamais réveiller un mec qui bosse dans un canard de jeux vidéo AVANT 12 heures ! Mais non, rien n'y fait... C'est à chaque fois la même rengaine : on doit partir à l'étranger pour un voyage de presse et, immanquablement, on doit se lever à l'aube pour ne pas louper le charter ! Tenez, l'autre jour, Sony nous invite à Londres pour une présentation de De Sang Froid et de Destruction Derby Raw (voir notre sujet Exclusif de ce mois de mai). Eh bien, vous savez ce qu'ils ont osé nous faire ? J'vous le donne en mille : rendez-vous à 7 h 20, gare du Nord, pour un départ Eurostar direction le tunnel sous la Manche. Argh ! obligé de me lever à 6 h du mat' !!! Bon, je ne vais pas vous resservir le couplet rituel sur l'horreur d'un réveil aussi matinal, et les troubles que cela entraîne dans mon organisme... Non, vous commencez à connaître la chanson. En fait, on va zapper tout le voyage aller pour en arriver au moment le plus intéressant : la rencontre avec l'équipe de développement de Revolution Software, organisée dans l'enceinte du musée d'Art Moderne de Londres. Dans cet antre dédié aux artistes contemporains, toute la presse européenne était rassemblée pour découvrir une version relativement avancée de De Sang Froid. Après une petite collation toute british (donc infecte), dans un salon très cosy, puis un speech fort intéressant de Charles Cecil (le créateur du jeu), nous avons eu quartier libre pour jouer au jeu...



Même si De Sang Froid reprend (en gros) le principe de jeu de Resident Evil, il ne procure pas les mêmes sensations et s'avère beaucoup plus tourné vers l'aventure.

Story-board

Au fil des 9 missions, de nombreuses scènes cinématiques dévoilent la trame du scénario et présentent les objectifs de la mission suivante. Pour chacune de ces cut-scenes, les designers de Revolution Software ont réalisé de véritables story-boards, dans lesquels chaque plan est défini en détail.

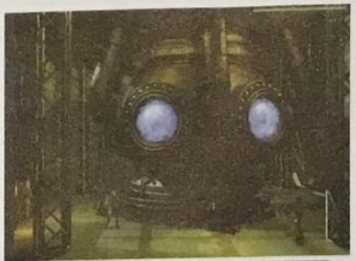


PREMIÈRES IMPRESSIONS

Consciencieux que je suis, je me suis emparé derechef d'un paddle qui traînait et me suis lancé dans une nouvelle partie. Whaou ! les premières cinématiques assurent grave ! C'est beau, bien mis en scène et ça vous plonge fissa dans l'ambiance. Arrive ensuite la première mission... Vous voilà propulsé devant l'entrée d'une mine située dans la province de Volgia, où se déroule une bonne partie de l'aventure (pour les détails sur le scénario, je vous renvoie au numéro 38 de PlayStation Mag.). Hum, euh, voyons... comment dire : y a un big problème, là !

Le jeu alterne les scènes en extérieur et les passages en intérieur. Dans les deux cas, les décors sont sublimes.

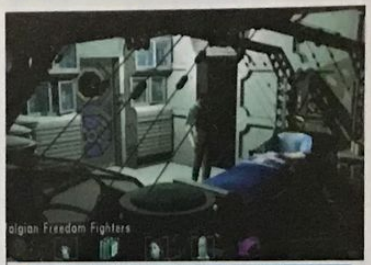
L'intégration des personnages au sein des décors est parfaite.



Certains décors possèdent un design tout droit sorti d'un roman de Jules Verne !

L'animation des persos rame grave, genre grosses saccades assez insupportables ! Dépité par ce détail, j'intercepte Charles qui passait par là. « Hey, old fellow, how are you (j'suis vachement pote avec Charles) ? Dites-moi, c'est bizarre que les animations soient aussi saccadées... » L'intéressé s'empresse alors de me rassurer : « C'est normal, il manque pas mal d'éléments à cette version de développement. Elle n'est pas optimisée, notamment au niveau des animations ! » Ouf ! L'espace d'un instant, j'ai eu très peur... Mais, maintenant, ça va mieux. D'autant plus qu'à part ce « détail », les choses se présentent plutôt pas mal. De Sang Froid semble tenir toutes ses promesses : il possède tous les ingrédients du bon jeu d'aventure mâtiné d'un soupçon d'action. Les décors fixes, tout d'abord, s'avèrent non seulement extrêmement fins, mais en plus ils intègrent une foultitude de petites animations qui les rendent vraiment très crédibles. Ici, une cheminée qui crache une épaisse fumée, là, les rouages d'une machine en action ou encore un lampadaire qui diffuse sa pâle lumière sur une scène... Tiens, parlons-en des lumières ! Pour De Sang Froid, les développeurs de Revolution se sont amusés à doté chaque décor d'un éclairage dynamique du plus bel effet. Ombres portées, personnages sur lesquels se projettent en temps réel les différentes sources de lumière... La qualité de l'éclairage confère au jeu une ambiance inimitable. Mais ce

Lui, c'est Kagarov, un tyran sans pitié qui règne sur la Volgia. Certainement le pire ennemi de John Cord.



Le système de dialogue via des icônes est assez bien pensé.

Cause tics nerveux, vends manette vibrante.

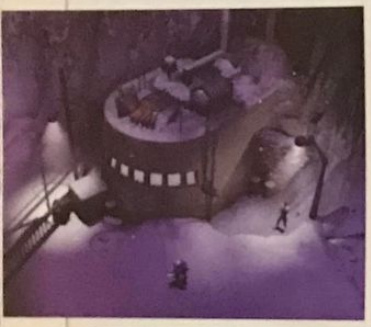
Désormais, tous les jeux vidéo (jeux, consoles, manettes...) sont aux enchères sur QXL.fr pour les particuliers comme pour les professionnels. Pour les particuliers c'est une manière ludique de vendre et d'acheter en fixant vous-mêmes des prix. Pour les professionnels, QXL.fr c'est un nouveau canal de distribution innovant et efficace.

www.QXL.fr
QXL.fr Qui dit mieux ?

TOUS LES JEUX VIDÉO AUX ENCHÈRES SUR LE NET.

Jeux de lumière

A l'image du très attendu Alone in the Dark 4, l'ambiance particulière de De Sang Froid est le résultat d'un savant mélange entre décors ultra fins et gestion des lumières complexe. Ainsi, sur ces deux photos, toutes les sources d'éclairage disséminées dans les décors projettent leur halo sur les personnages ! Et croyez-nous, le résultat est vraiment du plus bel effet...



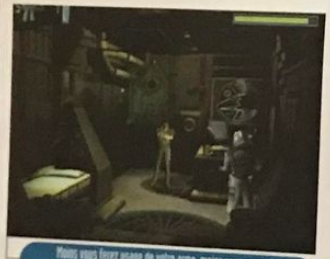
La toute première mission vous enseignera une des règles élémentaires : pour survivre, mieux vaut faire preuve de ruse !

John porte à son poignet une montre multifonction lui permettant d'accéder à de très nombreuses informations.

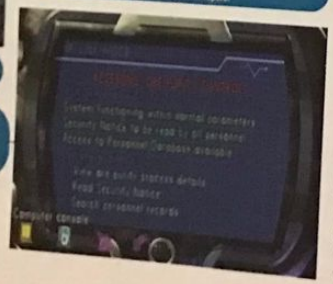
n'est pas tout ! Pour son projet, Charles Cecil a voulu se rapprocher au plus près des techniques de travail utilisées par le cinéma. Résultat, De Sang Froid est monté comme un film noir. Les cadrages présentent toujours les scènes sous le meilleur angle, le scénario est dévoilé par bribes de telle sorte que le joueur ne sait jamais à l'avance ce qui l'attend, la narration est parfaite, les interactions avec les personnages secondaires sont nombreuses et, enfin, l'intelligence artificielle des ennemis s'avère très poussée. Bref, lorsque vous plongez dans le jeu en compagnie de John Cord, pour 9 missions apparemment assez longues, vous avez un peu l'impression de participer à un « film dont vous être le héros » ! Cependant, il y a un truc qui m'a quand même un peu chiffonné : lorsque vous êtes confronté à une situation dangereuse (genre une ronde de gardes), j'ai eu l'impression qu'il fallait souvent mourir plusieurs fois avant de trouver la bonne alternative. Interrogé sur le sujet, Charles Cecil s'explique sans détour : « Concernant les scènes d'action, lorsque l'on commence à saisir les mécanismes de jeu, on se rend compte que l'on peut facilement éviter les affrontements directs en étant discret. La plupart du temps, on n'a pas besoin de tuer les ennemis : on peut très bien se déplacer furtivement sans faire de bruit et les assommer. » Moralité, De Sang Froid laisse la part belle à la réflexion et à la ruse, plutôt qu'à la violence gratuite et inutile. Comprenez par là que si vous essayez de traverser chaque écran de jeu en butant tous les gardes alentour, vous risquez effectivement de mourir un nombre incalculable de fois et vous n'aurez finalement que très peu de chance de terminer les missions en un seul morceau !

UNE BANDE SON FABULEUSE

La volonté de coller le plus possible à l'ambiance d'un film se retrouve jusque dans la bande son. Confiée à Barrington Pheong, un compositeur professionnel habitué des B.O. pour le cinéma, celle-ci est vraiment impressionnante. Longue de plusieurs heures (Barrington nous explique, preuve à l'appui, que la bande son complète tient sur 7 CD audio !), elle mixe sonorités électroniques et passages philharmoniques. Mais le détail le plus intéressant n'est pas là ! En effet, grâce à un système complexe de musiques dynamiques, le joueur est parfois aiguillé sur la bonne voie par les variations du thème musical. En clair, lorsque vous vous dirigez dans la bonne direction ou que vous découvrez un mécanisme à actionner, la tonalité de la bande son se modifie en temps réel, exactement comme dans un film où chaque moment clé est annoncé par une musique bien spécifique ! Et, très franchement, ce procédé encore jamais vu sur PlayStation (si ce n'est dans Alone in the Dark 4, avec lequel De Sang Froid possède plusieurs points communs...) confère à l'aventure un plus indéniable ! Bref, après cette présentation de De Sang Froid, on peut être rassuré : l'équipe de Revolution Software semble bien partie pour sortir le meilleur jeu d'aventure de l'année. De quoi combler de bonheur les fans du genre, entendez par là ceux qui ont tripé, il y a quelques années, sur la série des Broken Sword appelée, en France, Chevaliers de Baphomet !



Nous vous ferez usage de votre arme, nous vous aurez de (mal)chance d'être repéré.



Entrez dans la dimension Bouygues Telecom

Un maximum d'avantages !

Livraison GRATUITE 48h(2)

49 F* Le coffret !

COFFRET STAR WARS

NOKIA B 415
- Très facile d'utilisation
- Autonomie record (3h en com.)
- Livré avec 3 jeux électroniques
- Un chargeur de voyage gratuit

Votre cadeau gratuit !

Montre sport
Boîtier et bracelet résine
Fonctions : heure, calendrier, alarme, minuterie, chronomètre, calcul de temps intermédiaire, cadran électroluminescent

MD
Des services qui font la différence :
- La livraison gratuite en 48h chez vous
- Le conseil en direct
- Le choix du meilleur prix
- Entièrement satisfait ou totalement remboursé

Vous choisissez le forfait Bouygues Telecom qui vous convient le mieux !
- 2h (175F)
- 4h (240F)
- 6h (340F)
- 10h (540F)

Par exemple : le forfait ULTYMO 4h option fidélité 18 mois (1) : 155 F par mois pendant les 3 premiers mois

FORFAIT ULTYMO 4h DÉCOUVERTE OFFRE 155 F/MOIS OFFRE FIDELITE 18 MOIS

LES FAVORIS 50 % de réduction sur vos 2 N° préférés pour 25 F / mois seulement ! D'ULTYMO

1f vos 2 accessoires !
- Housse de protection
- Kit oreillette

0801 326 000
PRIX D'APPEL LOCAL DU LUNDI AU SAMEDI DE 8H À 20H

Pour commander c'est facile, mentionnez votre code client : 2PL0500

www.mobiledirect.fr

Mobile Direct - 120 Tour Crédit Lyonnais - 59777 Euralille

*Offre en stock limité valable du 05/05/2000 au 05/06/2000 pour tout achat d'un coffret Star Wars avec souscription d'un Forfait Bouygues Telecom (hors Nomad). Prix du NOKIA B415 sans souscription d'un Forfait Bouygues Telecom : 1214 F TTC. (1) Offre valable pour toute souscription d'un Forfait Bouygues Telecom de 18 mois. Au bout des 3 mois, vous choisissez le forfait qui vous convient. Prix pour la présentation du numéro : 12 F par mois, double appel : 15 F par mois. Appels depuis la zone de couverture en France métropolitaine et hors numéros spéciaux. Appels vers GSM au-delà du Forfait : 2 F/min. (2) Livraison 48 H gratuite (hors week-end, France Métropolitaine uniquement) à compter de la validation du règlement. Règlement en espèces non accepté. Selon la loi du 6/01/1978, vous disposez d'un droit de rectification pour toute information vous concernant.

Mobile direct

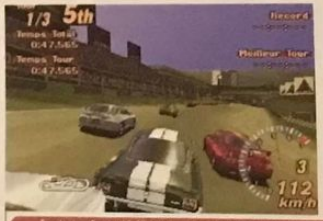
Le Spécialiste du Mobile par Téléphone

ADDRESSE

Par Xavier Brun

BAISSE DES PRIX SUR PLAYSTATION

C'est un véritable événement. Preuve qu'il faut parfois croire aux miracles. Les jeux PlayStation baissent, du moins potentiellement, de prix. Des jeux neufs vendus 199 francs dans le commerce ? Oui, c'est possible. Enfin.



Tous les jeux Sony ne bénéficieront pas forcément de cette baisse de prix. De même, certains éditeurs comme E.A. ne comptent pas changer leurs tarifs.

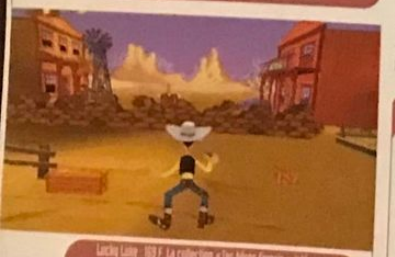
Avec des joueurs et des joueuses de plus en plus exigeants, à juste titre, les éditeurs se devaient de réagir, et c'est chose faite, pour quelques-uns. La très bonne nouvelle du mois vient de tomber : le prix de certains jeux baisse ! Eh bien oui, on peut désormais se réjouir, depuis le 1er avril 2000, le géant Sony a confirmé la mise en place de sa nouvelle politique des prix. Pour appréhender comme il se doit cette annonce, un petit rappel s'impose. Quel est le cheminement d'un jeu depuis sa création jusque dans votre console ? 1) Les créateurs créent - 2) Les développeurs développent - 3) L'usine fabrique - 4) Le distributeur vend - 5) Le consommateur achète. Mais approfondissons le sujet et apportons certaines précisions (cf. schéma page suivante). Quel que soit l'éditeur (Sony compris), lorsqu'un jeu sort des presses de l'usine de fabrication DADC® Autriche (usine en situation de monopole en Europe, et qui grave par la même occasion les CD de démos qui accompagnent le Playstation Magazine), celui-ci verse des royalties à SCEE® pour avoir le droit d'utiliser la licence PlayStation, Sony étant le créateur de la technologie et propriétaire de la marque. À son tour, SCEE va en reverser une partie à SCEI®. Au 01/04/00, SCEI et SCEE ont décidé conjointement de revoir à la baisse le montant de ces royalties, et ce pour différentes raisons : la première vise à inciter les clients à acheter plus de jeux puisque, au fil des années, le volume des ventes de jeux a augmenté mais, paradoxalement, chaque joueur en achète moins. Il y a seulement plus de consoles vendues, ce qui implique plus de joueurs (chiffres pour la France : en 1995, 200 000 consoles et 500 000 jeux vendus. En 1999, 4,5 millions de consoles et 3,5 millions de jeux vendus).

FF IX : bien que le prix en soit pas encore communiqué, il faudra vraisemblablement débourser entre 349 et 383 F.

VENDRE PLUS, MOINS CHER

La deuxième vise les éditeurs directement, puisqu'en vendant moins cher, suivant toute bonne logique économique, davantage de titres devraient trouver acquéreurs. Faisons confiance à ces messieurs qui réalisent les études de marché, ils ne

Vandal Hearts : 299 F. Konami commence sensiblement à se prêter au jeu, mais ne prévoit pas d'éditer de nouveaux titres à 199 F.

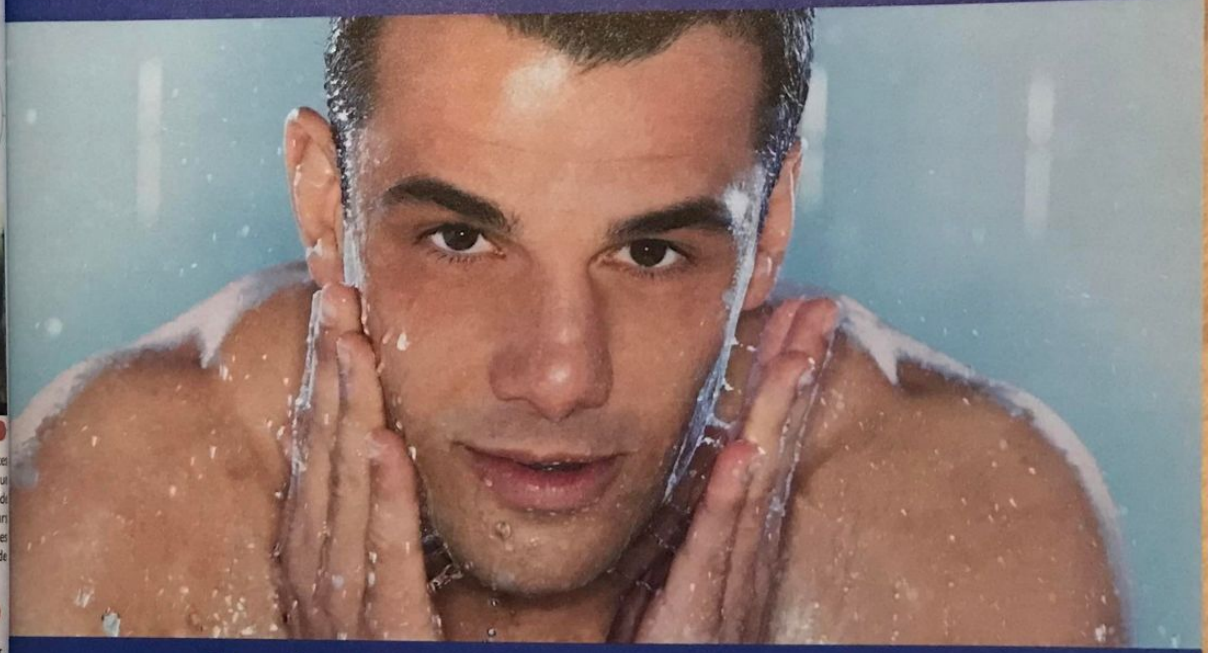


Lucky Luke : 169 F. La collection « Tes héros favoris » intégrera prochainement Bugs Bunny : Lost in Time et Roswell.

Des gammes petits prix

La gamme Platinum : pour qu'un jeu fasse son entrée dans cette gamme, il faut que 250 000 exemplaires aient été vendus. Bien que bénéficiant d'un critère de qualité, ces titres amortis depuis longtemps n'enregistreront pas de baisse : prix stable à 149 F, et c'est une fois de plus parce qu'éditeurs et distributeurs préfèrent conserver leurs marges. C'est malheureux à dire, mais c'est comme ça. D'autres gammes à prix réduits sont en train de voir le jour. Rendons à César ce qui est à César, et à Infogrames ce qui est à Infogrames avec sa collection : « Tes héros favoris », qui est sa gamme Platinum personnelle, dont Lucky Luke fait déjà partie. Tous les titres de cette collection sont vendus à 169 F. Ce n'est pas 2 ou 3 titres qui vont changer radicalement la face du monde vidéo ludique, mais encourageons tout de même ce genre d'initiatives, c'est un début. Sony devrait également permettre à ses productions destinées aux plus jeunes d'être proposées à prix réduits. Merci pour eux !

CHRISTOPHE LAMAISON
3/4 centre de l'équipe de France de rugby



Après les coups qui font mal,
la claque qui fait du bien.

L'APRÈS RASAGE MENNEN RAFRAÎCHIT, APAISE ET ADOUCIT VOTRE PEAU.

MENNEN, UNE EFFICACITÉ D'AVANCE POUR NOUS LES HOMMES

Gran Turismo 2 : 299 F. Pour tous ceux qui n'ont pas encore acquis le must, n'hésitez pas à comparer les prix. D'un magasin à un autre, la différence pourrait être assez conséquente.

Le Roi, son royaume et vos royalties

Les royalties sont les droits que verse chaque éditeur à Sony pour l'utilisation de la licence PlayStation. SCEE empoche donc les royalties 1, (montant qui peut différer selon l'éditeur : E.A. éditant beaucoup de titres se verra, par exemple, accorder une « remise » plus importante qu'un « petit éditeur » proposant moins de jeux). Ensuite, c'est SCEI qui prélèvera un pourcentage sur ces royalties (royalties 2) pour le mettre dans les caisses de Sony. En définitive, SCEI n'a qu'à tendre la main dès qu'un éditeur sort un jeu. Pas mal comme boulot !

Ex : Ubi Soft F1 Racing → Royalties 1 → SCEE → Royalties 2 → SCEI → Compte en banque Sony

Ex : Ubi Soft F1 Racing → DADC → Distribution → Consommateurs

*SCEE : Sony Computeur Entertainment Europe
*SCEI : Sony Computeur Entertainment Incorporation
*SCEA : Sony Computeur Entertainment America
*SCEJ : Sony Computeur Entertainment Japan
*DADC : Digital Audio Disc Corporation

sont pas payés pour faire perdre de l'argent à leur entreprise. La philanthropie n'est pas monnaie courante dans ce milieu ! La troisième vise à donner une chance supplémentaire à des produits moins commerciaux (pas de licence, peu connus, public concerné restreint…), en offrant la possibilité aux distributeurs de les mettre sur le marché à un prix inférieur à ce qu'il était avant le 01/04/00. Enfin, la quatrième raison vise à limiter le marché de l'occasion et, surtout, à éviter le piratage, même s'il ne représente qu'environ 5 % du marché dans l'Hexagone (comparativement aux 90 % en Russie). Mais Sony, étant l'instigateur de cette politique, se devait de montrer l'exemple et c'est chose faite avec son célèbre héros squelette Sir Dan Fortesque, en permettant aux distributeurs de mettre en rayons MediEvil 2 au prix de 199F (état neuf, bien entendu). D'ores et déjà, quelques éditeurs jouent le jeu (qui en vaut la chandelle pour tout le monde) et annoncent des prix alléchants : par exemple, Ubi Soft emboîte le pas avec F1 Racing qui devrait sortir au prix de 219 F, Konami (plus timide) qui annonce Vandal Hearts 2 à 299 F, Sony encore avec Gran Turismo 2 à 299 F au lieu de 369 F il y a seulement deux mois. Malheureusement, d'autres éditeurs sont beaucoup plus réticents et se font tirer l'oreille, alors qu'ils sont, pour la plupart, les premiers à prôner ce genre de mesure, et soi-disant à l'écoute des consommateurs. Ils proposent toujours un catalogue de titres dont la majorité des jeux à venir seront compris entre 300 F et 349 F. N'est-ce pas Messieurs Infogrames, Eidos, E.A.… ? Où sont passées vos belles intentions visant à favoriser, en priorité, les consommateurs ? Il n'est pas trop tard pour prendre le train en marche ! S'il arrive que vous trouviez un produit ou un autre à un prix supérieur à celui conseillé, une seule raison à cela : bien que profitant d'une baisse de royalties, l'éditeur et/ou le distributeur décide(nt) malgré tout d'augmenter leur marge de bénéfice aux détriments des consommateurs. Même si cette baisse n'est pas flagrante pour l'instant, la volonté des éditeurs solidaires est de proposer aux consommateurs une majorité de jeux compris entre 199 F et 299 F. On pourra même trouver des jeux à 149 F, voire 99 F. En revanche, une chose est sûre, c'est que contrairement aux PC, il n'y aura pas de titres vendus à 10 F. Les jeux de la gamme Platinum restent hors catégorie et au même prix, à savoir 149 F (cf. encadré page précédente).

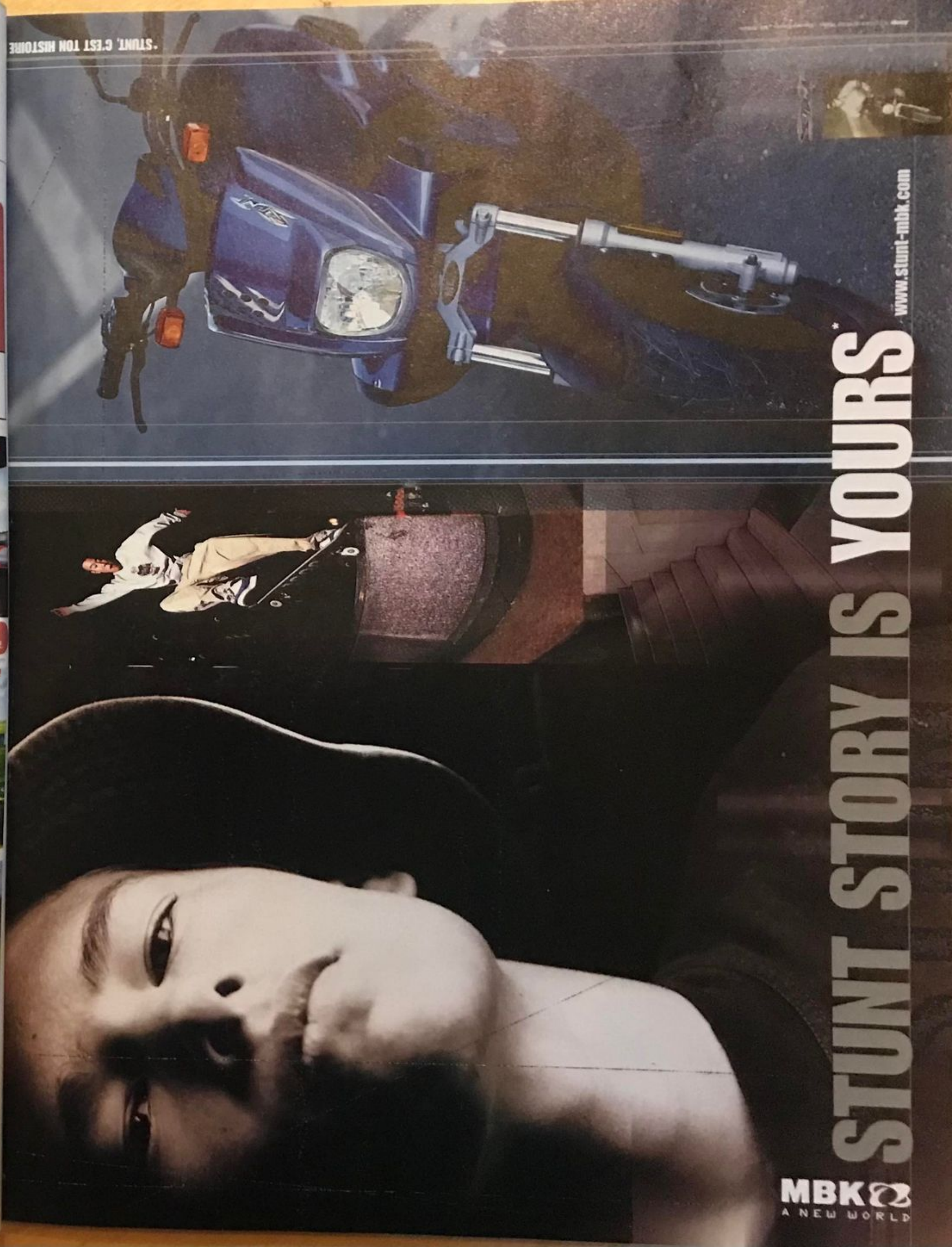
MediEvil 2 : 199 F. Comme Syphon Filter 2 (SCEA) et Ghoul Panic (SCEJ), la dizaine de titres déjà en prévision chez Sony devraient être à 199 F. Les titres développés en Europe (internes) peuvent bénéficier davantage de cette baisse

TOCA 2 Touring Car : 149 F. Tous les titres Platinum sont très prisés du grand public, mais vont dorénavant devoir faire face à la concurrence.

ET L'AVENIR

Gageons que ce mouvement, imprimé par Sony, entraînera (à court ou moyen terme) l'ensemble des éditeurs dans sa spirale, s'ils ne veulent pas subir la dure loi de la concurrence. Mais à l'heure actuelle, rien ne permet d'établir un barème, il n'y a aucune systématisation, aucune règle absolue ; ne crions pas victoire trop tôt. Tous les hits qui se vendent par centaines de milliers (GT 2, FF VIII), verront leurs dignes successeurs sortir au prix fort de 369 F (ex. : FF IX et un éventuel GT 3 prévus sur Playstation 1). Pourquoi réduire sa marge lorsque l'on est sûr de vendre ! De plus, cette baisse ne devrait (conditionnel) pas être répercutée sur les titres sortis avant le 01/04/00, puisque le taux de royalties était inchangé. Pour voir leur prix diminuer, il faudrait que les éditeurs pratiquent ce que l'on appelle « la protection de marge », c'est-à-dire rendre de l'argent aux distributeurs afin de compenser cet écart de royalties. Et comme le disait si bien Sylvain Augier : « Faut pas rêver » ! Maintenant, que sommes-nous en droit d'attendre pour le prix des jeux pour Playstation 2 ? Là encore, il ne faut pas rêver, l'histoire n'est qu'un éternel recommencement, ces jeux avoisineront les 400 F (à cause du coût de la nouvelle technologie. Mouais !). Alors, sans se précipiter, profitons des faveurs de Monsieur Sony et des éditeurs tiers, pendant qu'il en est encore temps, et soyons patients avant l'arrivée, on l'espère, d'autres nouvelles tout aussi réjouissantes.

F1 Racing : 219 F. Ubi Soft applique dès à présent cette nouvelle politique



Par Julien Chièze

SONY DÉVOILE SON PLAN DE BATAILLE PLAYSTATION 2

Déjà plus de 2 millions de PlayStation 2 vendues au Japon, depuis le 4 mars dernier. Un record. Pourtant, à quelques mois de l'arrivée de la bête sur notre continent, il était temps de faire le point sur ce que les développeurs européens, gravitant autour de Sony, nous mijotaient en secret. Depuis quelques mois déjà…

Près de 70 km² au cœur de Londres ont été modélisés avec une finesse stupéfiante

Des jeux comme vous permettent de voir du beau pays

Il y a encore quelques années, cinq pour être tout à fait précis, il était de notoriété publique que l'Europe était considérée comme la dernière roue du carrosse vidéo-ludique international. Une situation que Sony n'a cessé de vouloir faire évoluer dans le bon sens pour nous, les joueurs. Ainsi, après une demie décennie de règne sans partage sur le vieux continent, les chiffres parlent d'eux-mêmes puisque, avec plus de 27,3 millions de PlayStation écoulées en Europe, c'est bel et bien sur notre territoire que la console de Sony s'est le mieux vendue au monde ! Pour comparaison, les Etats-Unis (disposant pourtant d'une population équivalente à la nôtre) n'accueillent qu'un peu plus de 26 millions de Play, tandis que le Japon, berceau du jeu vidéo, n'a permis qu'à « seulement » 17 millions de PlayStation de trouver preneur. Sous l'impulsion cumulée de Sony et d'éditeurs talentueux tels qu'Eidos (Tomb Raider), Infogrames (V-Rally), Ubi Soft (Rayman), Psygnosis (WipEout), les productions européennes sont désormais reconnues à leur juste valeur.

Dropship sera peut-être intéressant, mais il est pour l'instant assez pauvre techniquement

VALEURS SÛRES, RISQUES MINIMUMS

Afin d'éviter tout suspense insoutenable, sachez dès à présent que lors de la première année de sa commercialisation, Sony publiera huit titres sur PlayStation 2. Enfin, lorsque je dis huit, attention, il ne s'agit peut-être pas d'un chiffre définitif car, comme le souligne Juan Montes, vice-président de Sony Computer Europe : « Les titres que nous vous présentons (fin avril) ne constituent, en fait, qu'une infime partie des projets actuellement en développement. Nous les avons choisis tout particulièrement car il s'agit des jeux les plus avancés, mais vous verrez bientôt d'autres produits amenés à devenir dans les années à venir, des références publiées par Sony sur PlayStation 2». Première indication, cette première année sera marquée du sceau « sport et action ». Pour ses premiers pas, sauf surprises, Sony ne joue donc pas la carte de l'innovation coûte que coûte, mais semble plutôt soucieux de rassurer ses fans avec des licences déjà bien ancrées dans la mémoire des joueurs, comme celle de WipEout, Formula One ou Le Monde des Bleus. Mais attention, si les concepts restent identiques, le fossé technique qui séparent les moutures PlayStation 1 et PlayStation 2 devrait être suffisant pour susciter l'envie chez des individus encore hermétiques aux plaisirs ludiques. Ainsi, avant de rentrer réellement dans le vif du sujet, n'oubliez pas que, si Sony a décidé d'abattre quelques-unes de ses cartes personnelles (les jeux présentés ici ne sont, en effet, que ceux qui seront distribués par le constructeur, les autres éditeurs n'ayant pas encore dévoilé leurs futurs titres), d'autres infos émaneront, dans les mois à venir, au sujet des titres en développement chez Studio Cambridge (MediEvil) ou Revolution Software (Chevaliers de Baphomet).

LES MOTEURS METTENT LA PRESSION

Assurément, la plus grosse surprise de l'annonce Sony se nommait **The Gateway**. Dans cette simulation de conduite proche de l'esprit de Driver, l'équipe de Studio Soho (Total NBA, Porsche Challenge, Le Monde des Bleus) a recréé intégralement 70 km² du cœur de Londres. Tous les détails sont présents, avec une précision diabolique. Voitures, passants, commerces, tout s'animera, tout vivra devant vos yeux. Techniquement renversant, ce titre laisse perplexe tant il paraît copier à la perfection la réalité. S'agit-il de photos retouchées ou de véritables écrans du jeu ? Le mystère plane encore. Si le jeu se révélait de cette qualité graphique, soyons clair : il s'agirait du jeu aux environnements les plus réalistes jamais vus sur aucune machine ! La pression monte. Dans la foulée, **WipEout Fusion** fait aussi belle impression. En l'an 2150, la Fédération dévoile sa nouvelle ligue des WipEout F9000. Depuis les dernières compétitions, les aéroglisseurs ont bien évolué, notamment en ce qui concerne leurs réactions en vol, désormais définies selon 48 paramètres au lieu de 7 précédemment ! Les capacités d'anti-gravité ont aussi été revues à la hausse et certains passages vous obligeront carrément à piloter la tête en bas ou selon l'angle d'approche que vous aurez choisi. Autre amélioration intéressante, quelques parcours ne vous limiteront pas à suivre un tracé prédéfini. Vous pourrez alors piloter où bon vous semble, planer au-dessus de gouffres béants, trouver des raccourcis tout en testant l'interactivité avec le décor qu'on nous promet, à l'image de Rollcage, beaucoup plus importante que précédemment. Nouveaux circuits, vaisseaux, et

La distance d'affichage est tout bonnement hallucinante

La parole à Alain Corre, Directeur général Europe d'Ubi Soft

PlayStation Magazine : Que pensez-vous du lancement japonais de la PlayStation 2 ?

Alain Corre : Sony avait annoncé qu'il sortirait sa machine le 4 mars et il s'y est tenu, même si cela a été un peu précipité. De plus, même si les premiers jeux sont plus des évolutions que des révolutions, nous avons toutefois été particulièrement impressionnés. Plus de 1,5 million de consoles vendues en un si court laps de temps, on peut qualifier le succès de phénoménal.

PlayStation Magazine : Combien de titres sont actuellement en développement chez Ubi Soft ?

Alain Corre : Nous avons constaté au Japon qu'il s'est vendu un ratio de 1,3 jeu par console, ce qui est assez peu. Pour notre part, nous préparons actuellement 10 jeux, dont 3 devraient être prêts pour le lancement à l'automne. Parmi ces titres, je peux vous dévoiler le développement d'une simulation de Formule 1, de Rayman 2 et 3, ainsi que d'un jeu utilisant la licence du prochain film d'animation de Disney, Dinosaure.

PlayStation Magazine : Quelles sont vos attentes pour la première année de commercialisation européenne de la PlayStation 2 ?

Alain Corre : Contrairement à la PlayStation 1, qui a mis un peu de temps avant de s'imposer, je pense que la Play2 va s'installer extrêmement rapidement. Cependant, le fait que la PlayStation 2 devrait incorporer de base un disque dur et un modem pour le lancement européen, constitue pour nous une excellente nouvelle. Elle va ainsi attaquer avant la X-Box et la Dolphine, avec les éléments les plus intéressants. Le jeu en réseau et de nouvelles applications vont alors se développer extrêmement vite. Une fois de plus, Sony surprend tout le monde.

PlayStation Magazine : Quelle va être votre approche concernant la transition entre les deux générations de consoles ?

Alain Corre : Grâce à la baisse tarifaire opérée par Sony, la PlayStation va pouvoir prolonger son cycle de vie. Ainsi, au cours des douze prochains mois, nous sortirons douze jeux sur cette machine. Vous aurez ainsi compris que notre ludothèque est équilibrée entre les deux machines. Dès le départ, ce qui nous intéresse sur PlayStation reste de développer des titres qui satisferont un large public.

La parole à **Bruno Bonnell**, Directeur général d'Infogrames

PlayStation Magazine : Que pensez-vous du lancement japonais de la PlayStation 2 ?

Bruno Bonnell : Le lancement japonais de la PlayStation 2 est un succès, et c'est tant mieux. Sony a fait du très bon travail technique avec cette console, qu'on peut vraiment considérer comme étant une avancée technologique. D'un point de vue marketing aussi, Sony a fait les choses en grand, comme à son habitude. En tant qu'éditeur, je ne peux être que satisfait d'un tel résultat.

PlayStation Magazine : Combien de titres sont actuellement en développement chez Infogrames ?

Bruno Bonnell : Nous avons actuellement 7 titres en développement sur la PS2, dont Unreal Tournament et Oddworld Munch, dont on attend beaucoup. Cette nouvelle machine a des qualités qui permettent de débrider la créativité, les équipes de développement prennent beaucoup de plaisir à s'exprimer sur ce nouveau format.

PlayStation Magazine : Quelle cible visez-vous avec vos premiers jeux ?

Bruno Bonnell : La PlayStation 2, à son lancement en Europe et aux États-Unis, aura un positionnement adolescent-jeunes adultes dû à son prix plus élevé que la PlayStation, dont le parc installé est plus important. Infogrames ciblera donc cette clientèle avec des jeux d'aventure ou d'action tels que Driver, Unreal Tournament, Alone in the Dark… Au fur et à mesure du temps, la console aura un parc installé plus large, son prix sera plus accessible, on proposera alors des titres plus grand public…

PlayStation Magazine : Quelles sont vos attentes pour la première année de commercialisation de la PlayStation 2 en Europe, et plus particulièrement pour la France ?

Bruno Bonnell : Nous sommes très confiants en la capacité de cette console à remplacer, dans le cœur et dans les salons, sa grande sœur.

PlayStation Magazine : Quelle va être votre approche concernant la transition entre les deux générations de consoles ?

Bruno Bonnell : La PlayStation 2 ne remplacera pas la PlayStation en un clin d'œil. Il existe un parc installé sur PlayStation qui est très impressionnant à l'échelle mondiale. Les PlayStation ne seront pas instantanément rangées au placard pour cause d'obsolescence, nous continuerons à proposer des titres pour la PlayStation, tout comme nous avons continué quelque temps à proposer des titres sur les consoles d'anciennes générations. Il faut penser à ceux qui n'auront pas la chance de pouvoir adopter cette nouvelle technologie dès sa sortie.

Extreme

Dropship

Drakan

Plutôt charmante. Rien pourrait bien devenir la Lara de la PlayStation 2.

plus de liberté, c'est évident, WipEout Fusion ne sera pas là pour faire de la figuration. Quant à la cinquième mouture de **Formula One**, désormais estampillée 2000, elle sera le fruit du Studio Liverpool (WipEout). Outre la nette amélioration graphique et la réactualisation des données (saison 2000), peu d'informations ont filtré. L'objectif des développeurs reste toutefois d'immerger le joueur dans un contexte ultra réaliste, balancé par une jouabilité plus souple que précédemment. Un son dit « spatial », de nombreuses options liées à l'édition de ralentis et de sauvegarde de performances seront aussi intégrés pour renforcer l'impression de vivre un véritable grand prix.

VARIER LES PLAISIRS

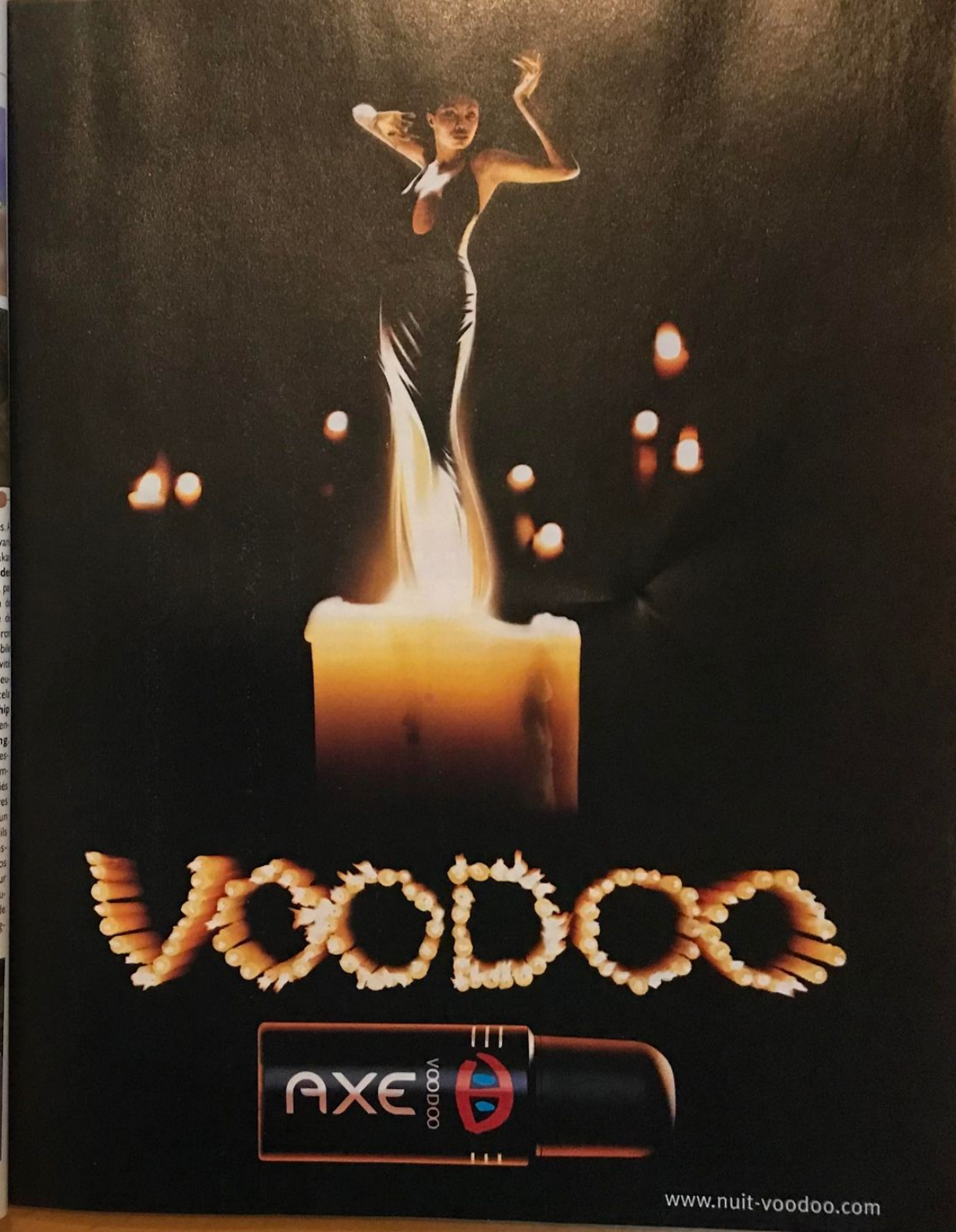
Après ce déluge mécanique, l'aventure faisait aussi une percée grâce à **Drakan**. Sorti sur PC depuis quelques mois, ce titre vous plonge dans une aventure moyenâgeuse à l'atmosphère mystique. En effet, vous incarnez Rynn, une jeune aventurière intimement liée à son dragon Arokh, avec qui elle partage son âme pour combattre. Une relation bien étrange mais sympa puisqu'elle vous permet de varier les plaisirs avec des affrontements au sol comme dans les cieux. L'aventure, s'étendant sur 8 mondes, est techniquement plutôt bien réalisée, avec une abondance d'effets de lumières soignés. À noter que les développeurs de Surreal Software ont déjà signé pour donner une suite à Drakan pour le compte de Sony. Quant au **Monde des Bleus 2**, qu'on annonce bien plus abouti avec, par exemple, des footballeurs constitués chacun de 3000 polygones (pour vous donner un ordre de grandeur, Lara Croft n'est constituée que d'environ 400 polygones!) et **Evo Rally**, une simu automobile juste hallucinante (nous l'avions vue en exclusivité lors du dernier ECTS), aucune image n'est malheureusement disponible actuellement. Patience, cela en vaut la peine. Nous conclurons avec **Dropship** (batailles spatiales où intervient une forte dimension stratégique) et **Spin Sprint Car Racing**, deux titres qui, s'ils pourraient se révéler intéressants, ne semblent pour le moment pas suffisamment avancés pour pouvoir s'extasier. Assez variés mais pas encore très aboutis, les premiers titres européens n'auront peut-être pas l'impact d'un Munch's Oddysee ou d'un Final Fantasy X, mais ils devraient néanmoins être suffisamment intéressants pour combler, au moins temporairement, nos appétits ludiques. Bien évidemment, comptez sur nous pour vous tenir informé des moindres nouveautés concernant l'actu Play2 car, à l'image de son aînée, la PlayStation 2 est là et pour longtemps. Ne l'oubliez pas.

L'Emotion Engine permet des effets saisissants comme la pluie dans une cabane !

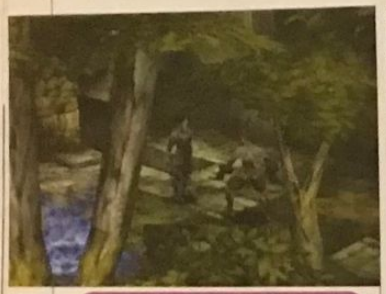
Dropship

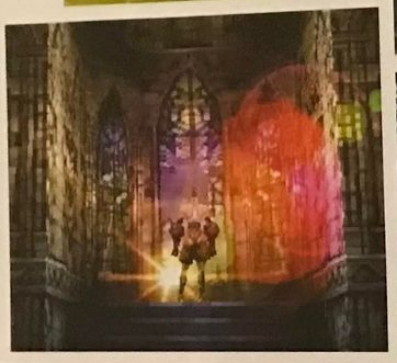
WipEout Fusion

Formula One



Par Julien Chièze





Une impressionnante mise en scène, soulignée par de superbes travellings.

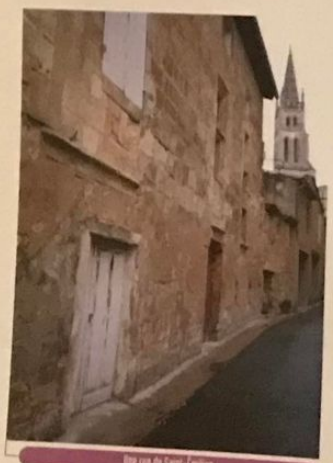
VAGRANT STORY

LA FRANCE POUR INSPIRATION

Editeur : Square Europe - Développeur : Square Co. [Japon]

Disponible le 14 juin 2000

Que trouve-t-on derrière ? Derrière la création, l'inspiration des développeurs ? Vagrant Story, jeu événement du mois de juin prochain, évoquera sans aucun doute quelque chose à nos lecteurs du Sud-Ouest de la France, mais aussi aux Parisiens. En effet, c'est en France que les créatifs de Square ont trouvé leur inspiration. Une muse française.



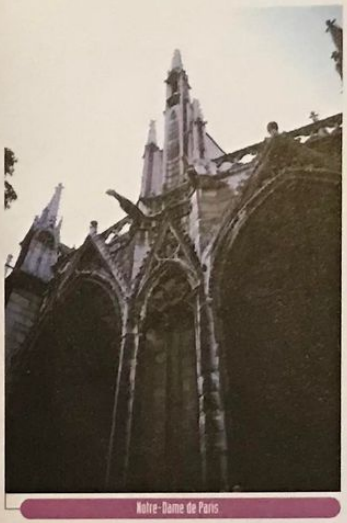
Une rue de Saint-Emilion

A l'aube du XIIIe siècle, une nouvelle cité girondine allait naître : Sancti Emilionis. Cependant, depuis plusieurs siècles déjà, le site de Saint-Emilion, désormais classé au patrimoine mondial de l'UNESCO, existait en tant que haut lieu de l'implantation religieuse. Mais les peurs du Moyen Age commencèrent à déferler et, avant la fin du XIIIe siècle, les habitants de la cité entreprirent de se protéger en érigeant de solides murailles d'enceinte, avec portes et tours extraites des carrières qui recouvrent les lieux. L'histoire de Saint-Emilion nous intéresse car c'est ce site au visage buriné, érodé par le temps, que l'équipe de Square a choisi pour puiser son inspiration lors de la création de l'univers de Vagrant Story. Lorsqu'une ville aux multiples couvents et chapelles (certaines creusées directement dans la roche), aux carrières obscures et aux catacombes mystérieuses, devient le théâtre d'une aventure aussi splendide que captivante, comment ne pas tomber instantanément sous le charme ? Leà Monde, cité superbe mais ravagée, n'est donc pas si irréelle que vous pourriez le croire à première vue. Comme le souligne Akihiko Yoshida, chargé du design des personnages et des décors : « L'automne dernier, nous avons effectué un voyage en France

pour étudier l'architecture des cathédrales et obtenir beaucoup d'informations sur la nature des roches des catacombes, des fortifications de Saint-Emilion, près de Bordeaux. La manière dont ces pierres s'effritaient, leur couleur précise… il nous fallait bien cerner tout cela pour rendre cohérent l'univers de Leà Monde. »

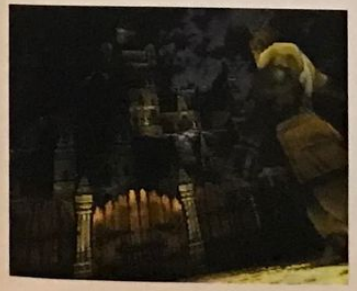
SPLENDEUR ET GIGANTISME

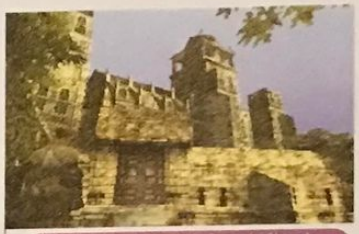
Cependant, si les remparts aux couleurs ocre de Saint-Emilion constituent la première source d'inspiration des développeurs de Vagrant Story, il en existe une autre, tout aussi intéressante. Yoshida San nous éclaire de nouveau : « Au lieu de nous cantonner à une seule approche graphique, nous avons préféré nous tourner vers quelques monuments parisiens pour créer le manoir du Duc Barborba. Un bâtiment au style beaucoup plus structuré, qui permet d'instaurer une distance



Notre-Dame de Paris

immédiate entre les différents environnements. » Pour ceux qui auront déjà dévoré du regard les quelques clichés qui agrémentent ces pages, vous aurez peut-être compris que l'édifice en question n'est autre que la majestueuse cathédrale de Notre-Dame de Paris ! Ce splendide monument, édifié sur l'île de la Cité dès 1163 et achevé en 1345, regroupe en effet divers courants artistiques significatifs des tendances qui se sont succédées au cours de sa construction. Ainsi s'entremêlent les débuts de l'art gothique jusqu'à son épanouissement, représenté par ses arcs-boutants aux lignes parfois agressives, ses bas-reliefs tourmentés retraçant quelques passages clefs de l'histoire sainte et ses flèches gigantesques s'élançant à plus de 90 mètres du sol, tel un défi aux cieux. C'est ce contraste entre magnificence et un certain caractère effrayant qui a subjugué les développeurs. A la simple évocation de Notre-Dame, Akihiko Yoshida s'emporte : « C'est exactement ce que nous recherchions. De plus, cela contribue à mieux souligner la particularité esthétique essentielle de Vagrant Story, qui reste le jeu perpétuel instauré entre lumière et ombres. Ce voyage en France nous a vraiment permis de peaufiner notre travail graphique. »

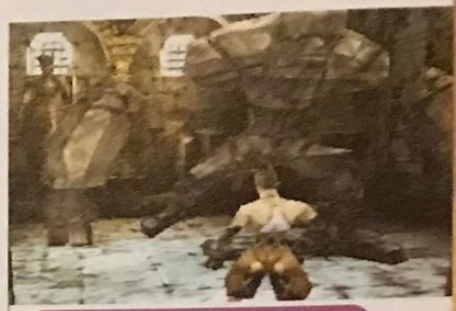




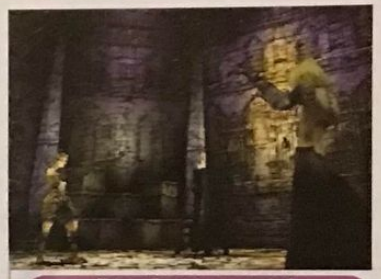
Les arcs-boutants inspirés de Notre-Dame sont visibles sur les flancs de la demeure.

FILM D'AUTEUR, JEU D'AUTEUR ?

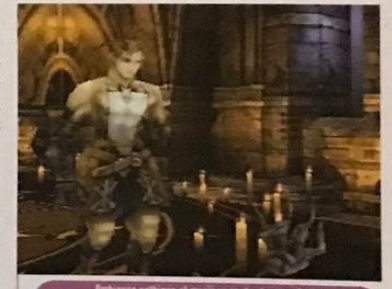
Changement de regard avec Yasumi Matsuno, producteur et directeur du projet, qui parle de son jeu, son bébé, avec une passion instantanément palpable. « Contrairement à nos précédents titres, tels que Final Fantasy Tactics, nous souhaitions créer un jeu d'aventure en temps réel qui happerait le joueur par son ambiance, mais aussi par son gameplay unique. Nous ne voulions pas nous restreindre à une simple succession de séquences d'action. C'est pour cela que nous avons intégré une dimension RPG particulièrement notable lors des combats. Vagrant Story a été créé en confrontant toutes les idées et les diverses approches esthétiques souhaitées par les membres de mon équipe. Comme nous sommes encore très attachés à ce que nous appelons l'âge d'or du jeu vidéo, qui se situait à l'époque des consoles 16 bits, nous avons voulu donner naissance à une aventure unique, possédant une ambiance radicalement différente de celle d'un Final Fantasy. Dans cette optique, je pense réellement que, si la série des FF peut être considérée comme l'équivalent d'un film hollywoodien, Vagrant Story serait plutôt un film indépendant qu'on aimerait voir tranquillement dans une salle à l'atmosphère plus intime. La dimension du projet est moins phénoménale, c'est un fait, mais je peux vous assurer que notre enthousiasme, la flamme qui nous a poussés à nous acharner sur ce projet restent aussi, voire plus importants que pour une production du calibre d'un FF ! Alors, posez votre pop-corn et préparez-vous à vivre une véritable nouvelle expérience ludique ! » Le plus intéressant dans l'histoire est qu'au-delà des mots, bien après la prouesse technique, Matsuno San a réussi son pari, à savoir créer une aventure aussi captivante et riche que peut l'être un grand film épique ou un roman d'heroic-fantasy.



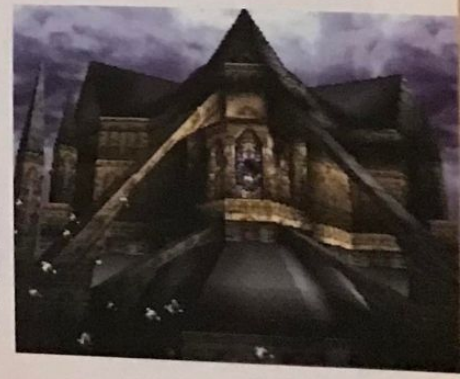
Les Gardiens sont des adversaires aussi gigantesques que redoutables.



Dès les premières minutes, vous serez plongé dans une atmosphère oppressante.



Ambiance gothique et musique enchanteresse font de Vagrant Story une expérience inoubliable.



NIGHTMARE CREATURES II

L'EFFROI SE RAPPROCHE

Editeur : Universal Interactive Studios - Développeur : Kalisto (France) - Disponible en Juin 2000

« Il est venu le temps des cathédrales, le monde est entré dans un nouveau millénaire... » Je ne sais pas pourquoi, mais NC2 me fait penser à Notre Dame de Paris. Sans prévenir, la voix du très Québécois Bruno Pelletier résonne en moi... quand, tout à coup, une ombre surgit et le décapite.

Inquiétantes ces créatures aux longs membres qui s'accrochent au mur telles des araignées

Veuillez me pardonner Bruno, c'était juste un effet de style... Wallace, personnage enlaidi et marqué par le malheur, doit me faire penser à Quasimodo. La démence en plus. Nous vous avions déjà dit à quoi il fallait vous attendre dans un précédent casting, et désormais les choses se précisent. Oui, NC2 sera un beat them up sombre - dans tous les sens du terme - et oui, il ne fera pas dans la dentelle. Tout se casse et tout se brise, ici. Surtout les crânes. On retrouve, somme toute, assez peu de monstres du premier épisode même si certains incontournables, comme le gigantesque Docker (vous savez, l'espèce de Hulk gris avec de gros bras), sont revenus grâce au succès qu'ils ont rencontré dans le premier épisode. Une variante du Docker est le Bofoide, tout aussi gros mais avec en plus des tentacules sur les épaules. Et puis il y a les monstres amphibiens, pour ceux que l'univers aquatique attire. Et puis aussi ces quadrupèdes élancés qui bondissent de toit en toit, l'autre fou avec sa tronçonneuse ou encore des zombis, tout simplement, qui ne semblent plus trouver aucun repos dans leur tombe. Il devrait y avoir très exactement 22 types de monstres dans NC2, certains se recoupant tout de même un peu (genre plusieurs types de zombis). Croyez bien que ce sera plus que suffisant pour vous gêner dans votre progression.

CROWLEY, TA TÊTE SUR UNE PIQUE !

Adam Crowley, instigateur de tout ce qui se passe dans NC2 (c'était déjà lui dans le 1) est ici l'homme à abattre. Nul doute que vous devrez traverser la totalité des niveaux du jeu avant de pouvoir vous mesurer à lui. C'est drôle comme certaines choses sont prévisibles parfois... Votre parcours du combattant n'est ici jalonné que de combats, justement. Il vous faudra donc affûter vos talents de trancheur de tête. NC2 propose toujours un système de combos ma foi assez basique. Le système de garde fonctionne correctement mais les contre-attaques se font souvent avec un temps de retard énervant. Si ce détail n'est pas corrigé, il faudra définitivement jouer façon bourrin ce qui, quelque part, n'est pas non plus foncièrement gênant. Mais bon, quand même, quelques subtilités dans le combat ne feraient pas de mal. Une espèce de Fatality existe pour chaque type de monstres rencontré. Après un enchaînement bien placé, il est ainsi possible de balancer un monstre à terre et de le finir à grands coups de hache. La grande classe couleur sang. Bref, la prochaine fois qu'on vous présente NC2, c'est pour le travelling. Ne vous étonnez pas si, sur toutes les photos, les couleurs dominantes sont le rouge et le noir...

Nightmare online

Une fois n'est pas coutume - en l'occurrence si, mais bon, ce n'est pas grave - voici un encart signalant un site Web dédié à Nightmare Creatures II. Pour le coup, les gens de chez Kalisto l'ont vraiment chouchouté car le site fait appel à des techniques assez poussées. Il vous faudra disposer du Shockwave de Macromedia et de Metastream (déjà moins connu) pour pouvoir profiter dans les meilleures conditions du site. Vous sont proposées des vidéos, des histoires détaillées et même des modèles 3D des monstres présents dans le jeu. Il y a bien une version plus classique du site, en HTML, mais elle se révèle tout de suite moins fun. Bref, les gens en communion avec le reste de la planète via leur ordinateur de course peuvent aller jeter un coup d'œil sur le http://www.nightmarecreatures2.com/

Par Julien Hubert

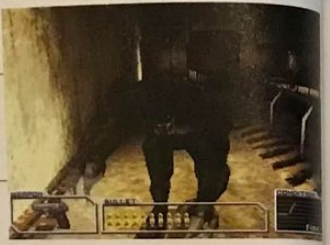
RESIDENT EVIL SURVIVOR

UN ÉPISODE À PART…

Editeur : Eidos Interactive - Développeur : Capcom (Japon) - Disponible en juin 2000

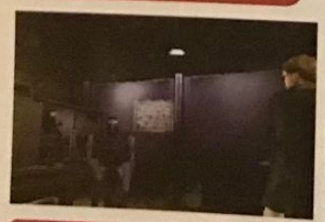
Resident Evil est devenu si populaire que Capcom, maître ès exploitation de licences juteuses, ne peut s'empêcher de transformer le célèbre jeu d'action-aventure en un étrange jeu de tir.

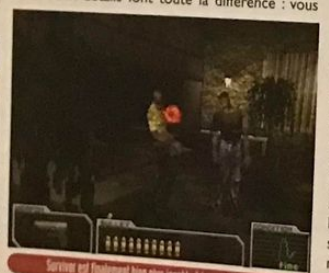
Resident Evil 3 vient à peine de sortir chez nous que Capcom remet le couvert, et nous propose encore un nouvel épisode… « Quoi ? Resident Evil 4 ? ! ! ! » Non non, doucement, on se calme et on respire : Resident Evil Survivor n'est pas un Resident-Like, mais une production originale, qui tente d'innover un peu (ouah !), pour proposer aux fans de la saga une sorte de « Side Story » rafraîchissante… Très bon programme me direz-vous, mais malheureusement ça se goupille plutôt mal. L'originalité et l'innovation, ce n'est pas vraiment la spécialité de cet exploiteur de filon qu'est Monsieur Capcom ! Mais parlons plus précisément du jeu, puisque c'est tout de même ce qui nous intéresse ici… En fait, Survivor reprend la plupart des ficelles de la série : vous incarnez un humain lâché dans Zombie Land avec pour seul ami un petit flingue, devez progresser en intérieur ou en extérieur dans les différents lieux glauques du jeu, trouver des objets, résoudre des énigmes, etc. Jusqu'aux moindres détails, on sent bien que l'on joue à un Resident Evil (les chargements avec les portes qui s'ouvrent en grinçant, les herbes pour reprendre de la vie…), mais deux détails font toute la différence : vous jouerez à travers les yeux du héros, et tomberez la manette pour brancher votre poussiéreux Gun-Con ! Cela dit, Survivor n'est pas pour autant un simple shoot à la Time Crisis, car à l'inverse de ce dernier, le chemin imposé n'est plus de mise et vous serez complètement maître de votre progression.



On retrouve tous les monstres de la série, comme ici l'écorché.

Les décors sont parfois réussis, mais la qualité graphique n'est globalement pas au rendez-vous.





Survivor est foncièrement bien plus jouable à la manette…

MAIS COMMENT ÇA MARCHE ?

Effectivement, la question se pose… Comment déplacer le personnage à l'écran avec le Gun-Con si ce dernier ne possède pas de croix de direction ? Eh bien, les ingénieux développeurs de chez Capcom ont trouvé une solution : en utilisant la gâchette sans viser l'écran, vous avancez ou reculez (selon que vous appuyiez une ou deux fois). Pour pivoter, les boutons latéraux A et B font parfaitement l'affaire ; en appuyant rapidement deux fois sur l'un d'eux, vous pourrez même vous retourner directement vers un ennemi, une porte ou un objet. Ensuite, quand un monstre apparaît à l'écran, il suffit de viser et de tirer. Un principe qui s'annonçait donc bien alléchant, sur le papier. Malheureusement, Survivor ne semble pas tenir toutes ses promesses… D'abord au niveau de la mécanique de jeu, qui est devenue beaucoup trop simpliste par rapport aux autres Resident… Pour l'ambiance Survival Horror, de plus, avouez que le simple fait d'avoir des balles infinies gâche un peu le principe d'angoisse. À ce stade, donc, le dernier Resident Evil de la PlayStation devrait avoir du mal à satisfaire les adeptes du genre. Reste que les fans de tir y trouveront peut-être leur bonheur. Rien n'est moins sûr.

Le dernier avant la PS2 ?

Survivor est le quatrième Resident Evil de la PlayStation, mais pas le quatrième épisode de la série ! En fait, il faut plutôt le prendre comme un épisode conceptuel, et le distinguer du scénario central (que l'on retrouve dans Resident Evil 1, 2 et 3)… Concernant donc le véritable quatrième épisode de la saga, sachez simplement qu'il ne sortira pas sur PlayStation, mais sur PlayStation 2 ! Nous attendons les premières infos sérieuses (il faut se contenter de vagues rumeurs invérifiables pour le moment), ainsi que les premières images pour vous en parler en détail… Vous serez donc, comme d'habitude, les premiers informés, mais en attendant, il va falloir être patients !

Photos non contractuelles • Crédit photos : Sophie Delaporte - Valentin Audiovisuel.

mouvement de liberté

liberté de mouvement

Vivacity SPORTLINE

PEUGEOT Motocycles

36 15 PEUGEOT Scooters

PEUGEOT MOTOCYCLES RECOMMANDE Esso

UTAC CERTIFICATION SYSTEMES QUALITE ISO 9001

fun radio
En partenariat avec FUN RADIO

Écoutez l'émission Fun Attitude du lundi au vendredi à 12 h 30 et gagnez peut-être 2 fois 5 jeux !

Au cœur de l'action avec les démonstrations Micromania !

Tous les mercredis et samedis dans tous les Micromania et sur écran géa un démonstrateur vous permet de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux.

Démonstrations

MERCREDI 3 MAI - SAMEDI 6 MAI

Exclusif ! Choisissez votre équipe parmi 5 ligues et gagnez les compétitions nationales et internationales ! Négociez vos transferts, gérez l'intégralité de vos finances, définissez vos propres tactiques ... il ne vous reste plus qu'à assister aux matches dans de superbes séquences en 3D.

Démonstrations

MERCREDI 10 MAI - SAMEDI 13 MAI

Le jeu multijoueur le plus fun de la planète revient dans une nouvelle version ! Des personnages délirants, les Micro Maniacs, courent, sautent et grimpent dans des décors interactifs en 3D : gameplay très rapide, fun et envoûtant, jusqu'à 8 joueurs dans des courses effrénées, 8 mutants teigneux, 32 parcours (dont 4 cachés), 3 bonus, nouveau moteur graphique, de nombreux modes de jeu et d'environnements sur le thème de la maison et une animation vraiment réussie !

Démonstrations

MERCREDI 17 MAI - SAMEDI 20 MAI

Electronic Arts, l'éditeur du fameux FIFA 2000, signe un nouveau jeu de foot basé sur le championnat d'Europe des nations. Retrouvez les équipes européennes qualifiées pour la compétition et toutes leurs stars. Qualité des animations et des différentes techniques de jeu, des combinaisons plus sophistiquées, graphismes et réalisme encore plus fins, Euro 2000 s'annonce déjà comme l'un des tout meilleurs de sa catégorie.

Démonstrations

MERCREDI 24 MAI - SAMEDI 27 MAI

Cette superbe simulation, sous licence officielle FIA, inclut toutes les écuries et pilotes officiels de la saison 1999/2000. Les amateurs, comme les pros, apprécieront la possibilité de régler à volonté sa voiture : suspensions, hauteur de caisse, freins, ailerons, pneus, direction, boîte de vitesses et même la quantité d'essence embarquée. Côté graphismes, Ubi Soft a reproduit à l'identique les 16 circuits du championnat du monde, dont le tout nouveau circuit de Malaisie. À vos manettes !

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

La Mégacarte

Gratuite avec le premier achat ! De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.
* Remise non applicable sur les Consoles

Recyclez vos jeux !

Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés ! Micromania reprend* vos jeux PlayStation.

* Voir conditions à la caisse.

LES MICROMANIA

14 MICROMANIA CAEN (NOUVEAU)
C.Cial Mondeville 2
14120 Mondeville

59 MICROMANIA VALENCIENNES (NOUVEAU)
C.Cial Auchan Petite Forêt
59410 Anzin

66 MICROMANIA ANTIBES
C.Cial Carrefour Antibes - Tél. 04 97 21 16 16
06600 Antibes

78 MICROMANIA LE MANS
C.Cial Auchan La Chapelle Saint-Aubin
Tél. 02 43 52 11 91 - 72650 La Chapelle St-Aubin

75 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE
Gare Paris Montparnasse - Niveau B - 75015 Paris
Tél. 01 56 80 04 00

78 MICROMANIA MONTESSON
C.Cial Carrefour - 78360 Montesson
Tél. 01 61 04 19 00

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
7, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 90 20

75 MICROMANIA MONTPARNASSE
176, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. des Champs-Elysées - Tél. 01 43 56 04 13

75 MICROMANIA OPÉRA
Passage des Princes - 5, boulevard des Italiens - 75002 Paris
Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA ITALIE 2
C.Cial Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

75 MICROMANIA EOLE
Gare Saint-Lazare - 75008 Paris - Tél. 01 44 53 51 15

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C.Cial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière - Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2
C.Cial Vélizy 2 - 781 40 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
C.Cial St-Quentin - 78000 Saint-Quentin-en-Yvelines
Tél. 01 30 43 35 33

78 MICROMANIA PLAISIR
C.Cial Grand Plaisir - 78370 Plaisir-les-Clayes - Tél. 01 30 07 51 87

91 MICROMANIA LES ULIS 2
C.Cial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99

93 MICROMANIA EVRY 2
C.Cial Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LA DÉFENSE
C.Cial Les 4 Temps - Niveau 1 - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 53 23

93 MICROMANIA BEL'EST
C.Cial Bel'Est - 93170 Bagnolet - Tél. 01 41 63 14 15

93 MICROMANIA PARINOR
C.Cial Parinor - Niveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Bois
Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
C.Cial Rosny 2 - 93110 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES
C.Cial Les Arcades - Niveau Bas - 93606 Noisy-le-Grand
Tél. 01 43 04 35 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C.Cial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry-Sur-Seine - Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
C.Cial Auchan Val de Fontenay
94120 Fontenay-sous-Bois - Tél. 01 53 99 18 45

13 MICROMANIA LA VALENTINE
C.Cial Géant La Valentine
13001 Marseille - Tél. 04 91 35 72 72

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C.Cial Belle-Epine - Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 36 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL
C.Cial Créteil Soleil - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

94 MICROMANIA BERCY 2
C.Cial Carrefour Bercy 2 - 94220 Charenton-Le-Pont
Tél. 01 41 79 31 61

95 MICROMANIA CERGY
C.Cial Les 3 Fontaines - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 01

PROVINCE

06 MICROMANIA CAP 3000
C.Cial Cap 3000 - 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 61

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
C.Cial Nice-Etoile - Niveau 1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 04

13 MICROMANIA LE MERLAN
C.Cial Carrefour Le Merlan - 13014 Marseille
Tél. 04 95 05 33 45

45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE
C.Cial Auchan Les Trois Fontaines
45146 Saint-Jean-de-la-Ruelle - Tél. 02 38 72 72 38

59 MICROMANIA RONCQ
C.Cial Auchan - 59223 Roncq - Tél. 03 20 27 97 62

59 MICROMANIA LEERS
C.Cial Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
C.Cial Euralille - RDC - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2
C.Cial Villeneuve d'Ascq - 59650 Villeneuve d'Ascq
Tél. 03 20 05 57 58

62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
C.Cial Cité-Europe - 62231 Coquelles - Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C.Cial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

67 MICROMANIA STRASBOURG
C.Cial Place des Halles - Niveau Haut - 67000 Strasbourg
Tél. 03 88 32 60 70

67 MICROMANIA ILLKIRCH
C.Cial Auchan - 67400 Illkirch - Tél. 03 90 40 28 20

68 MICROMANIA MULHOUSE
C.Cial Ile Napoléon - 68110 Mulhouse Illzach - Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ECULLY
C.Cial Grand-Ouest - 69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C.Cial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tél. 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS
C.Cial St-Genis 2 - 69230 Saint-Genis Laval - Tél. 04 72 67 02 92

74 MICROMANIA ANNECY
C.Cial Auchan-Epagny - 74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C.Cial St-Sever - 76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

83 MICROMANIA MAYOL
C.Cial Mayol - 83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
C.Cial Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

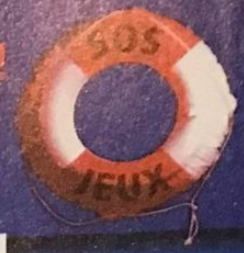
84 MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

NE RESTEZ PAS BLOQUÉ DANS UN JEU !

Retrouvez sur **www.micromania.fr**

NOUVEAU !

- 18000 codes, astuces, soluces.
- La rubrique **SOS JEUX** pour poser vos questions et recevoir l'aide de milliers de Micromanes.



FLASH-INFOS : L'information de dernière minute.

INFORMATIONS : L'actualité des jeux, les démonstrations en magasin...

F1 2000 : Pour chaque nouveauté, nous effectuons un test : découvrez le verdict de nos testeurs et leur commentaire.

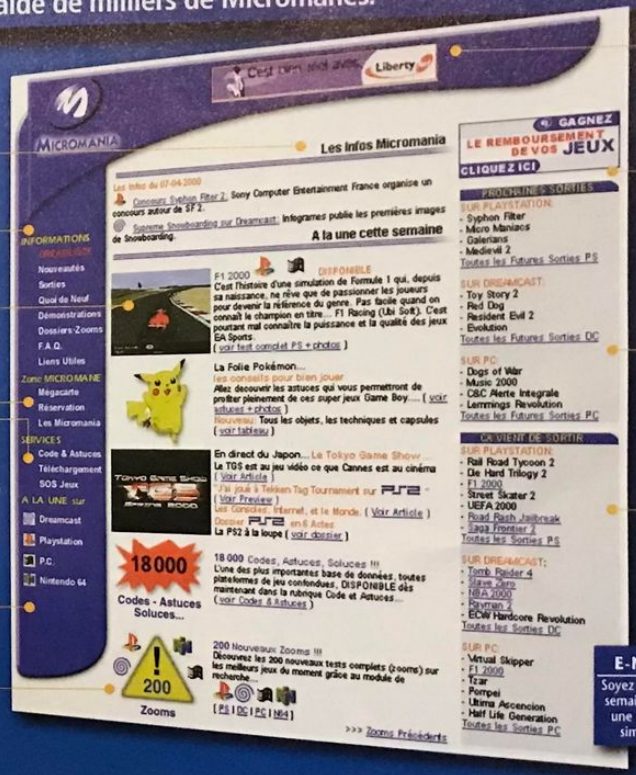
ZONE MICROMANE : Avec la Mégacarte consultez en temps réel le prix de reprise des jeux, votre compte personnel, le total de vos avoirs, les coordonnées des Micromania...

CODES ET ASTUCES
Consultez dès maintenant et gratuitement 18000 codes, astuces, soluces ! Profitez gratuitement des solutions complètes des tops du moment : Fear Effect, ResidentEvil 3, Syphon Filter 2...

SOS JEUX
Un problème dans un jeu ? Lancez votre SOS et obtenez l'aide de milliers de Micromanes !

À LA UNE SUR : Allez directement à l'information PlayStation, Dreamcast, PC, GameBoy...

ZOOMS : Découvrez en urgence les Zooms des meilleurs jeux sortis !



OFFRE PRIVILÈGE
Micromania et Liberty Surf vous offrent en magasin votre kit d'accès gratuit* à Internet pour votre PC.

GAGNEZ DES JEUX
Votez, donnez votre avis, indiquez-nous les 3 jeux que vous voulez acheter... et gagnez** peut-être chaque semaine vos jeux préférés ainsi que des Bons de Réduction de 100 F.

PROCHAINES SORTIES
Consultez en temps réel les dates de sortie de vos prochains jeux préférés et soyez prévenus par e-mail le jour même de leur disponibilité en magasin.

ÇA VIENT DE SORTIR
Consultez en temps réel les dernières nouveautés disponibles pour chaque Console et pour PC.

E-NEWS MICROMANIA
Soyez informé **GRATUITEMENT** chaque semaine de l'actualité du jeu vidéo par une **e-news** en nous communiquant simplement votre adresse e-mail.

* Hors coût des communications téléphoniques au tarif local. ** Hors publicité sans obligation d'achat. 1 gagnant par semaine.

www.micromania.fr

Le site du n°1 du jeu video

MICROMANIA : partenaire de l'émission TESTS sur GAME ONE diffusée tous les mercredis, vendredis, samedis et dimanches.

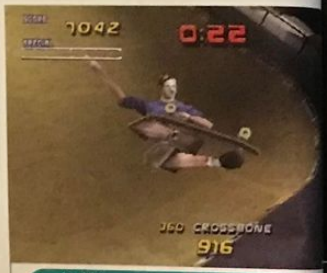
TONY HAWK'S PRO SKATER 2

720 VARIAL TO BACKSIDE OVERCROOK

Editeur : Activision - Développeur : Neversoft (USA) - Disponible en automne 2000

Référence absolue de la glisse, Tony Hawk s'apprête à revenir sur PlayStation, en attendant du même éditeur une simulation de BMX et une autre de surf !

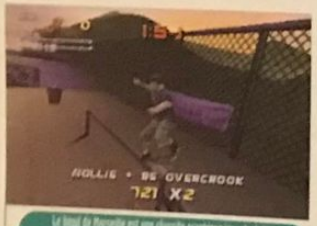
Fini de baver devant de simples photos. Si, le mois dernier, nous vous présentions en exclusivité les toute premières photos de la suite de Tony Hawk's Skateboarding, cette fois, Activision est passé à la vitesse supérieure en nous envoyant carrément la première version jouable ! Elle est pas belle, la vie ? Et dire qu'on pensait devoir attendre le salon de l'E3 (plus grand salon consacré aux jeux vidéo au monde) avant de pouvoir tâter de la bête. Je vais finir par croire que dieu existe, moi !



Les attitudes ne manquent pas de style mais les chutes sont, pour l'instant, trop répétitives.

FIRST LOOK

Cette première version bêta permet de faire plus ample connaissance avec le contenu du jeu. On sait d'ores et déjà que Tony Hawk's Pro Skater 2 proposera un total de 10 aires de street, parmi lesquelles le fameux Bullring de Mexico, l'incontournable Bowl taggé de Marseille, les skate-park de Venice Beach et de Rio De Janeiro ou encore les rues de Philadelphia (une ville truffée de spots !) et de New York. Le choix de skater s'est, quant à lui, étoffé ; il sera en effet possible d'incarner, en plus du père Tony Hawk, pas moins de 12 figures emblématiques de la discipline. On soulignera tout particulièrement la présence d'Elissa Steamer, l'une des rares filles du circuit international. Et si ça ne vous suffit pas, les développeurs ont tout prévu en intégrant un éditeur de skBers. En plus des attributs physiques habituels (couleur de peau, cheveux, masse musculaire, pilosité faciale, etc.), vous pourrez choisir la coupe de son baggy (cargo ou regular), l'équiper de protections diverses (casque de rampe, genouillères, coudières), lui enlever ses chaussettes, son tee-shirt ou son slip (je déconne !)... bref, le looker de la tête au pied. Du côté des modes de jeu, nous l'évoquions déjà le mois dernier, la grosse nouveauté reste, bien sûr, l'éditeur de skate-parks. Très simple d'accès, ce dernier offre des possibilités assez larges, grâce notamment à la présence de 17 modules de base auxquels viennent s'ajouter un nombre assez hallucinant de variantes : 13 funboxes, 2 kickers, 7 benches, 30 quarter-pipes, 10 rails, 7 bowl, 4 hauteurs de rampe, 15 configurations d'escaliers... difficile de faire plus complet. Le mode multi-joueurs, quant à lui, vous invite à participer à 4 challenges en écran splitté (Trick Attack, Graffiti, Tag et Horse). Il sera également possible d'organiser un tournoi qui, logiquement, devrait permettre à huit joueurs de s'affronter en alternance. Pour ce qui est de la jouabilité, Tony Hawk 2 renoue avec le feeling du premier volet, quelques nouveaux tricks bien stylés ont fait leur apparition mais bon, pas de gros bouleversement à signaler à ce niveau-là. Ce constat vaut également pour l'aspect technique. A ce stade du développement, les différences avec le précédent opus ne sont pas flagrantes. Les textures nous ont toutefois semblé plus fines et colorées, chacune de vos chutes soulève maintenant des petits nuages de poussière, le moteur de jeu a sensiblement gagné en fluidité et les bruitages sont moins uniformes. Il faut préciser que cette version bêta ne donnait accès qu'au Bowl de Marseille (très réussi) et au skate-park de Ventura. En clair, Tony Hawk 2 réserve encore pas mal de surprises. Affaire à suivre, donc.

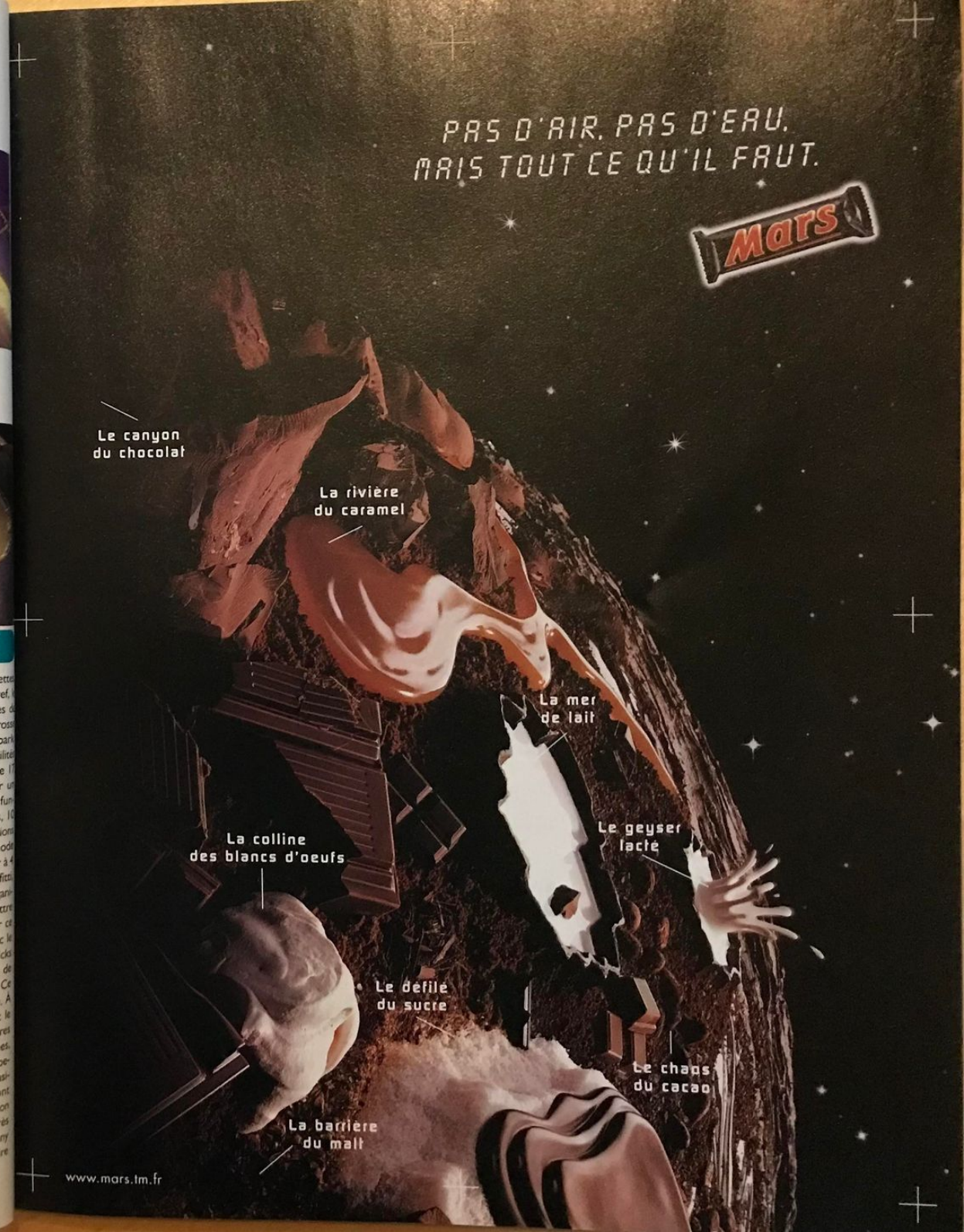


Le bowl de Marseille est une réussite graphique incontestable. On peut même entendre les guitares des fêtes faire pan-pan. Marrant.

Cahier de doléances

Voilà une petite liste exhaustive de ce que nous souhaiterions voir dans Tony Hawk Pro Skater 2. Les développeurs tiendront-ils compte de ces suggestions ? On peut toujours rêver... Allez zou, c'est parti : les chutes devraient entraîner des pertes de points de vie pour plus de réalisme. Les animations des chutes manquent pour le moment de variété, on aimerait voir le skater s'emmancher sur les hand-rail, par exemple. Une vraie épreuve de Horse serait également la bienvenue, histoire de tester un petit 900, par exemple, et puis Tony Hawk, c'est juste un peu le dieu de la rampe, non ? Pour finir, il manque deux paramètres importants dans l'éditeur de skater : les tatouages et une option pour créer des petites skateuses !

Un éditeur de skate-park riche en possibilités. Vous pourrez, bien entendu, jouer à deux en écran splitté sur vos créations. Cool.



SYDNEY 2000

CITIUS, ALTIUS, FORTIUS, PLAYSTATIONIUS

Editeur : Eidos Interactive - Développeur : A.T.D. (G.-B.) - Disponible en août 2000

Le titre officiel des J.O. en préparation ? PlayStation Mag. a enquêté pour en savoir plus sur ce jeu qui appartient à un genre sous-représenté. Et comme on adore les multi-épreuves, on ne pouvait que vous faire partager notre trouvaille !

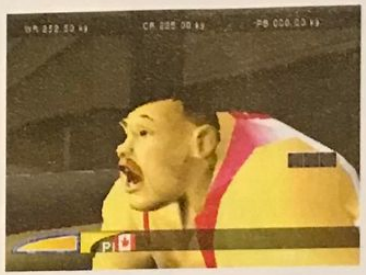
Un bon départ reste essentiel pour franchir la ligne d'arrivée en vainqueur. Une médaille d'or autour du cou fait toujours plaisir !

Le problème est de taille. Je sais que, pour certains, ce n'est pas la fin du monde, mais sachez tout de même que les prochains J.O. n'auront pas lieu pendant l'été, comme d'habitude ! Enfin, pas pendant notre été à nous, celui synonyme de bonnes vacances au soleil en train de siroter un verre, un vieux chapeau de paille sur la tête. Non, cette fois-ci, tout se déroulera début automne, c'est-à-dire lorsqu'il sera temps de reprendre le chemin du boulot. Arf ! Mais Eidos a pensé à tout, puisqu'en signant un accord de 6 ans (prévoyants, les gars) avec l'International Sports Multimédia, nous aurons droit à un avant-goût pixellisé de l'événement, dès cet été. Sydney 2000 sur PlayStation, c'est un peu un Track and Field 2 sauce « moi j'ai la licence officielle du Comité Olympique », avec quelques détails intéressants en prime…

MULTISPORT, MULTIPLAISIR !

Développé par Attention To Detail, la petite société anglaise responsable de l'excellente série Rollcage, Sydney 2000 mise d'emblée sur l'ultra réalisme. Nigel Collier, producteur du jeu, nous avoue : « Vous pourrez vous rendre compte com bien l'animation des athlètes a été soignée. Pou parvenir à un tel résultat, nous avons tout d'abor motion capturé des sportifs de renommé interna tionale, puis ce sont des entraîneurs qui ont veill au respect du réalisme des mouvements. Notr volonté est de coller le plus possible à la réalité Au final, 12 épreuves ont été retenues sur les 2 des vrais J.O. Vous retrouverez ainsi le traditionne 100 mètres, le 110 mètres haies, le lancer du mar teau, le lancer du javelot, le triple saut, le saut en hauteur, l'haltérophilie poids lourds, la vitesse olym pique en cyclisme sur piste, le plongeon à 10 mètres, le 100 mètres nage libre, le tir sur plateau et, finalement, le très épuisant 1 km en canoë-kayak. On regrettera que le jeu officiel se limite à peu près aux mêmes 12 sports que son concurrent direct, Track and Field 2 de Konami, mais l'intérêt est ailleurs.

Les différents angles de caméra montrent une touche de réalisme à ce jeu qui ne devrait pas en manquer.



MOUILLER LA CHEMISE

Trois modes de jeu seront disponibles : Olympiques, Arcade et Entraînement. Passons allègrement sur l'Arcade, qui devrait s'illustrer par son classicisme, pour nous pencher sur le mode Olympique (accessible en solo), qui semble apporter une dimension assez intéressante au titre. En effet, vous devrez y entraîner une équipe d'athlètes (12 Apollon excellant chacun dans un sport bien précis) jusqu'au plus haut niveau de la compétition. Comme nous le confirme Nigel Collier : « Le mode Olympique vous poussera à choisir une équipe, pour ensuite l'entraîner dans une succession d'exercices et participer aux compétitions pré-olympiques, puis aux J.O. Bien évidemment, les exercices proposés viseront à augmenter vos performances tant physiques que mentales et seront immédiatement applicables aux épreuves réelles. Ainsi, plus vous serez assidu à l'entraînement, plus les aptitudes de vos athlètes augmenteront, décuplant ainsi vos chances de décrocher une médaille d'or. Nous pensons que ce mode, totalement inédit, apportera une profondeur supplémentaire jusqu'à présent absente des multi-épreuves. » Séduisant de savoir que, pour parvenir à ses fins, même le pad à la main, la souffrance sera présente avec un verre de Coca et des barres chocolatées en guise d'anabolisants (proscrits bien sûr, enfin, il paraît). A noter aussi que les développeurs ont préféré maintenir l'ancestral système du « j'appuie-le-plus-vite-possible-sur-les-boutons-pour-courir », tout en y intégrant quelques subtilités lors de certaines épreuves. Quoi qu'il en soit, en attendant une première version jouable, si Sydney 2000 tenait ses promesses aussi bien techniques que ludiques, il pourrait bien se révéler un challenger de taille face au Track and Field de Konami, dernier champion en titre.

A l'épaulé-jeté, vous aurez affaire à de sérieux concurrents. Avec de l'assiduité à l'entraînement, le podium n'est pas inaccessible.

Un bon timing reste l'élément moteur de la réussite et d'un bon lancer.

Le sport, ça s'organise

Le compte à rebours est enclenché, les jours s'égrènent lentement. Moins de 150 jours à patienter. A partir du 15 septembre prochain, des milliards de regards, des centaines de téléobjectifs se braqueront vers Sydney, vers les premiers jeux Olympiques du troisième millénaire. Au programme des réjouissances, 16 jours de compétitions non-stop, plus de 10 000 athlètes de 198 nationalités différentes rassemblés dans un seul et unique but : briller, toucher l'or dans l'une des 28 épreuves des jeux. Le 1er octobre 2000, la grande messe du sport international s'estompera, tandis que la célèbre flamme s'éteindra en attendant de se rallumer quatre ans plus tard, à Athènes (euh, et en 2002, à Salt Lake City, mais ceci est une autre histoire).

La meilleure simulation de management de foot

- Le seul jeu à proposer 5 ligues : France, Espagne, Italie, Angleterre et Allemagne.
- Tous les transferts actualisés de la saison 99/00 : 300 équipes, 5500 joueurs...
- Un contrôle total de votre club : négociez vos transferts, gérez l'intégralité de vos finances, définissez vos propres tactiques...
- Une interface ultra simplifiée !
- Visualisation de tous les matches en 3 D.

PlayStation and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © Infogrames 2000. All rights reserved. © 2000 Canal+ Multimédia - Premier Manager is a registered trademark of Gremlin Interactive Ltd. All Rights Reserved.

SHEEP

DES LÉMURIENS AUX MOUTONS

Editeur : Ubi Soft - Développeur : Empire (G.-B.) - Disponible en été 2000

Sheep est à Lemmings ce que Spin Jam est à Puzzle Bubble : un titre fortement inspiré, mais subtilement différent. Pour ceux qui ne connaissent pas Lemmings, rappelons qu'il s'agit d'un vieux titre de Psygnosis, dans lequel le joueur devait sauver le plus grand nombre possible de Lemmings, lémuriens crétins ne faisant qu'avancer au mépris du danger. Il était du devoir du joueur de donner à ces Lemmings les capacités nécessaires à leur survie au fur et à mesure de leur progression, constante, dans les décors : parachutes, creuseurs de tunnels, bloqueurs (pour empêcher les autres Lemmings de sauter bêtement dans la lave, par exemple), etc. Ici, le principe de base reste le même : mener un groupe de créatures à la sortie d'un niveau, en en perdant le moins possible. Dans Sheep, il s'agit de moutons, qui sont guidés par votre personnage à l'écran. Lorsque vous avancez vers les moutons, ceux-ci reculent, comme si vous étiez un chien de berger. Ici, cependant, les moutons ne peuvent rien apprendre de particulier. Il vous faudra simplement les trouver dans le niveau, les regrouper, et les mener, en évitant les pièges et les dangers, vers la sortie. Le jeu inclut, bien entendu, toutes sortes de niveaux dans des environnements graphiques variés, des bonus et des complications du gameplay au fur et à mesure de votre avancée. Un principe intéressant et original, soutenu par une réalisation classique mais efficace, dont nous ne manquerons pas d'évaluer les qualités intrinsèques dans le travelling prochain !

Le type de dangers qui attendent vos moutons : les conducteurs fous !

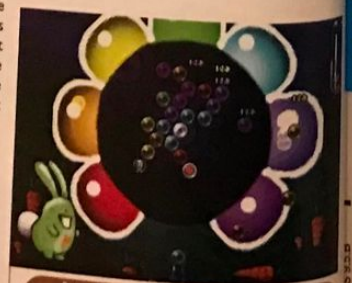
SPINJAM

FAITES ÉCLATER LES PÉTALES

Editeur : Ubi Soft - Développeur : Empire (G.-B.) - Disponible en juillet 2000

Les billes qui sortent du cercle sur cette photo seront bientôt détruites, et continueront à tuer tous les autres jusqu'au centre.

Vous devez vous souvenir de Puzzle Bubble, ce puzzle game extraordinaire, réchappé de l'univers de Bubble Bobble, dans lequel le joueur lance des bulles afin de les réunir par groupes de couleur, qui disparaîtront de l'écran sitôt formés... Un truc adulé des filles, qui y excellent, et dont le principe simple accapare les joueurs de longues heures durant. Spin Jam s'inspire très fortement de ce jeu de Taito : il lui emprunte les bulles de couleur, essentiellement, et le genre. Sauf qu'ici, ce ne sont pas les bulles en elles-mêmes qu'il faut faire éclater, mais les pétales qui les entourent. Lorsque des billes sont groupées (par 3 au minimum), l'écran tremble, et tout ce qui se trouve diamétralement opposé au groupement est projeté dans les pétales. Si les couleurs des billes projetées correspondent avec celles des pétales, ces dernières finissent par éclater. Le joueur perd lorsque les billes franchissent un cercle, visible à l'écran : dès lors, celles-ci deviennent petit à petit grises, et si une bille grise est en contact avec le centre du cercle, c'est le game over. Un principe original, qui se complique à mon avis bien vite pour rester jouable, mais le travelling nous permettra d'en juger de bien meilleure manière.



Dans ce niveau avancé, les couleurs sont plus nombreuses, corsant le challenge.

Entourez-vous d'un garde du corps.

Même pendant les nuits les plus sauvages, vous vous sentirez en sécurité avec les préservatifs Durex. Ils sont testés électroniquement et sont conformes aux normes de qualité en matière de sécurité et de résistance. Des millions de personnes dans le monde font confiance aux préservatifs Durex et à leur large gamme qui répond aux besoins de chacun. Pour plus d'informations ou de conseils : www.durex.com

Il est rappelé l'intérêt des préservatifs dans la prévention des maladies sexuellement transmissibles et du SIDA.

durex Au bout de vos sensations.

POUR PROFITER DE L'OFFRE DUREX : 1 préservatif + un mini-guide d'informations *(qui vous seront adressés sous pli discret)*, complétez lisiblement ce coupon :
Nom ..... Prénom ..... Age ___
Adresse..... Code postal _____ Ville .....
Découpez ce bon et renvoyez-le à l'adresse suivante : LIG France SA - "Offre Durex" - Le Doublon - 11, avenue Dubonnet - 92407 Courbevoie Cedex.
Offre valable jusqu'au 31/07/2000 - Offre réservée à la France Métropolitaine - Un seul envoi par famille, même nom, même adresse.
La loi du 6 janvier 1978 relative à l'informatique et aux libertés garantit un droit d'accès et de rectification aux données de ce bon.

Par Grégory Szriftgiser

L'écran de modification des joueurs, avec leurs caractéristiques : agressivité, vitesse, attaque, défense, lancer, etc.

Un joueur qui part à l'hosto d'un côté, 10 points de plus de l'autre

SPEEDBALL 2100

Editeur : Ubi Soft/ Empire - Développeur : Bitmap Brothers [G.-B.]

Disponible en été 2000

RETOUR D'UNE LÉGENDE !

Speedball 2 est ancien : 1988. Mais dans le cœur de vieux papys du jeu vidéo comme nous, il est resté profondément ancré comme le meilleur jeu de sport futuriste !

Le handball, dont est dérivé Speedball, était évidemment bien moins violent

Speedball 2 (sorti à l'époque sur Atari ST et Amiga) était grandiose. Un titre au gameplay d'une rare richesse en cette époque de shoot'em up et autre beat'em all (précipitez-vous au portrait du mois si vous ne m'avez pas compris). Dans la peau d'un entraîneur d'équipe de speedball, on devait mener des loosers à la victoire. L'équipe, Brutal Deluxe, était entièrement gérée par nos soins, chaque match octroyant aux joueurs argent et expérience. Le principe n'a toujours pas changé : on retrouve donc l'aspect gestion, très bien fait, ainsi que les transferts de joueurs par l'intermédiaire des fameux Starplayers, les joueurs adulés du public pour leurs capacités hors du commun sur le terrain. Ce dernier tenant par ailleurs plus de l'arène que du stade de foot…

VITESSE, VIOLENCE, VICTOIRE

Pour gagner des matchs, il existait plusieurs possibilités de marquage. Les buts, bien entendu, rapportant dix points chacun. L'élimination d'un joueur adverse rapportait tout autant, la satisfaction en plus. Enfin, divers éléments spéciaux sur le terrain même permettaient d'engranger plus de points : le doubleur, pour commencer. Celui-ci permettait, en effet, de multiplier les points de la prochaine action marquante par 1,5 ou 2 si on l'utilisait deux fois de suite avant de marquer. Enfin, 10 étoiles pour chaque camp, de part et d'autre de l'arène, permettaient de marquer 2 points lorsqu'on en allumait une. Le joueur allumant ses 10 étoiles engrangeait 10 points supplémentaires. Ajoutez à cela un électrifieur (appréciez le néologisme) de balle pour renverser les adversaires incapables de s'en saisir, des bonus divers apparaissant aléatoirement sur le terrain (super vitesse, rage, barrière devant les buts, etc.), et vous obteniez le jeu du siècle dans le genre : Speedball 2. La bonne nouvelle, c'est que ce gameplay en or n'a pas changé d'un iota pour cette nouvelle version. La mauvaise, c'est que graphiquement, ce n'est pas beaucoup plus beau que la vieille version… Mais le fun reste, c'est probablement l'essentiel. Tout est désormais en 3D, évidemment, mais la vue de caméra simple (de dessus) reste, puisqu'elle est la meilleure. Le jeu a encore quelques mois de développement devant lui, espérons par conséquent que son aspect pourra être amélioré et enrichi d'effets spéciaux. Un jeu culte, quoi qu'il arrive, qui n'avait jamais été égalé, même si certains ont tenté en vain l'aventure (Dead Ball Zone, Riot) !

Les visages des joueurs, bien qu'en 3D, sont restés les mêmes que dans l'original.

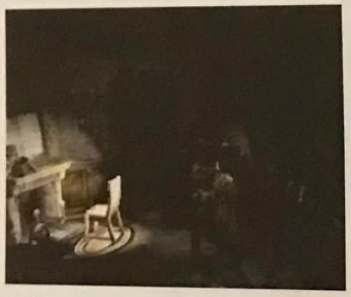
LION CHALLENGE
1er TOUR EUROPÉEN MULTIGLISSE
Lion CHALLENGE
Nestlé
ROLLER
SALOMON
MOTOROLA
VIENS RIDER AU COEUR DE TA VILLE
Double rampe-spine
show pro team
street contest
Initiation-Training
Rando
FRANCE Mai 2000
10/05 Nantes
14/05 Lyon
17/05 Marseille
20/05 Lille
ANGLETERRE
ALLEMAGNE
PARIS Septembre 2000
finale france et Europe
SKATE
BMX
DJ
VIENS RIDER ET GAGNE
Street contest
Pipe master à Hawaï
Séjour snow à Chamonix
Projet "Glisse City"
1 Bourse de 100 000 frs soit 15245 Euros au meilleur projet multiglisse
Inscriptions gratuites
Infos sur www.lion-challenge.com
Hot line : 01 41 34 21 34
SKYROCK
adidas
EUROSPORT FRANCE
Crédit photos : Yannosh - Laurent Fau
Nestlé France - 542 014 428 - RCS MEAUX

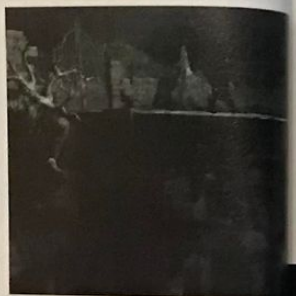
ALONE IN THE DARK 4

RENCONTRE AVEC DARKWORKS

Editeur : Infogrames - Développeur : Darkworks (France)
Disponible en novembre 2000

Voilà ce qui pourrait bien être le titre PlayStation de la fin d'année 2000. Infogrames passe à la vitesse supérieure et semble ainsi pleinement assumer sa place de second mondial sur le marché du jeu vidéo. Reste à savoir si la jeune équipe parisienne, responsable du projet, parviendra à combler toutes nos attentes. En tout cas, ce Alone là semble particulièrement bien parti.



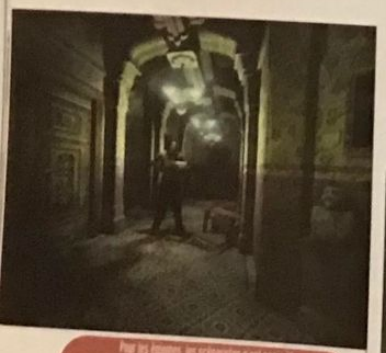


Nous vous en parlions brièvement le mois dernier ; si tout se passe bien, Alone In the Dark 4 fera partie des derniers grands titres de la PlayStation première du nom. Pour tenter d'en savoir un peu plus sur ce qui s'annonce comme le meilleur Survival Horror de tous les temps, PlayStation Magazine est allé rendre visite à Antoine Villette et à Guillaume Gouraud, les deux co-fondateurs de Darkworks, le studio chargé du développement. Pas d'avion, ni de décalage horaire, pour une fois, ça s'est déroulé à Paris, dans le quartier du Sentier, nouveau fief des « entreprises multimédia » ! Ben ouais, on en apprend tous les jours !

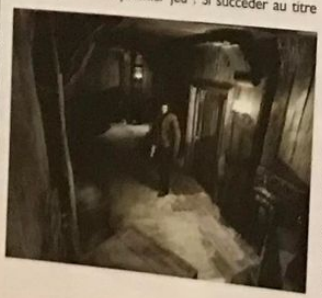
Carnby ressemble à s'y méprendre au Johnny Depp de Sleepy Hollow.

BEAUCOUP DE RESPONSABILITÉS

Dorénavant, tout le monde le sait, nul besoin de s'étendre trop longuement sur le sujet, c'est bien Alone In The Dark premier du nom, et non Resident Evil, qui a posé les bases du Survival Horror. On imagine assez bien le challenge que constitue ce développement pour le jeune studio parisien. Rappelons qu'il s'agit de son premier jeu ! Si succéder au titre mythique de Frédérick Reynal est déjà, en soi, un pari audacieux, Darkworks va devoir, en plus, relever un autre défi : faire mieux que les grands éditeurs nippons (Capcom, Konami) qui, depuis Resident Evil, dominent le genre de façon écrasante. Et puis, Alone 4 c'est aussi un moyen de casser un peu l'image « rinçage » de la french touch. « La french touch, pour les éditeurs japonais et américains, c'est quelque chose de très chiant », avouent non sans amertume Antoine Villette et Guillaume Gouraud. Il est grand temps de démontrer le contraire ! Les responsables du projet se sont donnés les moyens d'atteindre leur objectif. D'abord, il faut savoir qu'avant de se lancer dans le développement, le studio est passé par une longue phase de recrutement. Composé initialement de 5 personnes, Darkworks en emploie aujourd'hui 50 ! « L'une des plus grosses difficultés a été de sélectionner les bonnes personnes, sans parler des contraintes logistiques et financières qu'une telle restructuration des effectifs engendre », nous confie Guillaume Gouraud. Six longs mois auront été nécessaires pour tout mettre en place. Après ça, le développement d'Alone 4 pouvait enfin commencer.



Pour les énigmes, les scénaristes n'ont pas opté pour des puzzles à la Resident mais pour un système lié à la cinquième dimension de l'univers d'Alone 4.



50 % ACTION 75 % AVENTURE !

Le principal objectif, pour Darkworks, était de renouer avec l'esprit « aventure » du premier Alone in the Dark. L'écriture du scénario fut, effectivement, l'une des étape les plus longues du développement. Antoine Villette et Guillaume Gouraud voulaient à tout prix éviter que les phases d'action étouffent l'histoire, car c'est d'après eux le problème qui se pose dans le dernier volet de Resident Evil et dans Dino Crisis. Pour mettre au point la trame de l'histoire, les scénaristes ont opté pour une méthode en trois étapes, similaire à celle qu'on utilise dans le milieu du cinéma : caractérisation des protagonistes, définition des complots et des rebondissements, élaboration des timings pour la résolution des différents événements. Pendant cette phase, les scénaristes ont puisé leur inspiration dans le cinéma (les films de Wes Craven, de David Cronenberg et de Dario Argento), la littérature amérindienne et la bande dessinée. Plus étonnant, les scénaristes sont même allés jusqu'à exploiter les cauchemars de certains membres du studio ! N'insistez pas, vous n'en saurez pas plus !

Bien qu'il s'agisse de photos retravaillées, le niveau de détail reste tout bonnement stupéfiant !

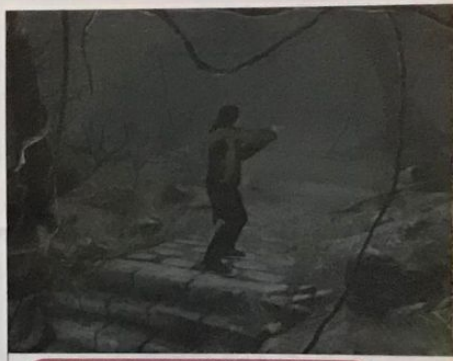
Autre travail de titan : la conception des décors. Alone 4 comprend précisément 120 lieux différents ! Il faut savoir que tous les paysages du jeu ont d'abord été dessinés à la main. Pendant cette phase de pré-production, plus de 500 planches ont été réalisées par 5 graphistes dont Nicolas Bouvier, lead artist sur le projet ! Ces derniers avaient pour instruction d'intégrer dans chaque dessin les angles de caméra, les parcours des personnages, les éclairages, pour faciliter la tâche des infographistes et des programmeurs. L'autre difficulté a été d'aboutir à une coordination graphique et de style parfaite entre les illustrateurs. Pas évident. Enfin, Nicolas Bouvier et son équipe ont effectué de nombreuses recherches sur le thème de l'opposition de l'ombre et de la lumière afin de créer des atmosphères visuelles qui engendrent, chez le joueur, peur et malaise. Pour ce qui est du résultat final, comme vous pouvez le constater sur les photos, on a rarement vu des décors d'une telle richesse graphique sur PlayStation.

TENEBRAE...

L'une des particularités d'Alone 4 réside dans la gestion des lumières. C'est, en effet, la première fois qu'on verra sur Play le faisceau d'une lampe torche éclairer en temps réel des décors 2D précalculée ! Tout le gameplay d'Alone repose sur cette innovation technologique. « L'utilisation de la lampe torche donne un rythme particulier à l'exploration des décors et rend les lieux beaucoup plus vivants, en instaurant un climat très oppressant qui joue sur l'imagination du joueur », nous confie Guillaume Gouraud. Le halo aura également une incidence sur le comportement des créatures et donc le déroulement des combats. En gros, les bestiaux que vous rencontrerez pourront être effrayés par la lumière ou, au contraire, devenir très agressifs. Bon, O.K., le concept n'est pas franchement nouveau, le coup de la torche, on a déjà vu ça dans Silent Hill (là, les décors étaient en 3D) et dans Nocturne, un survival horror PC sorti cet hiver. C'était juste un bémol comme ça, histoire de chipoter un peu ! Si vous souhaitez en savoir un peu plus sur l'environnement sonore du jeu, nous vous conseillons vivement de lire l'encadré suivant !

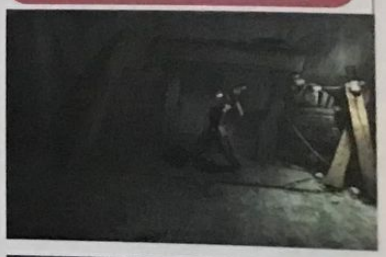
Six mois pour le son !

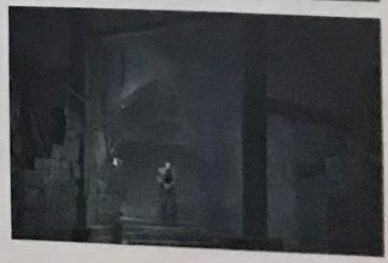
Un gros travail a été fourni pour l'élaboration de l'environnement sonore. Les sound-designers n'ont pas voulu utiliser une banque de sons déjà existante : « Nous voulions des sons totalement originaux ». Thierry Desseaux et Jean Sébastien se sont donc rendus dans des lieux proches de ceux des décors du jeu (cimetière, grotte, grenier, etc.) pour enregistrer, au moyen d'un simple DAT portable et de micros, des bruits de pas (plus de 58 au total !), des bruits d'ambiances ou le tir des armes. Les hurlements des créatures, quant à eux, ont été obtenus en mixant des cris humains (toute l'équipe a participé !) à des cris d'animaux sauvages (lion, éléphant) ou domestique (cochon) ! Concernant la musique, Thierry et Jean Sébastien se sont orientés vers un trip indus-gothique contemporain, proche par certains côtés de Nine Inch Nails. Il y a, bien sûr, eu d'autres influences musicales, comme la B.O. de The Crow, de Matrix, de Seven ou de Fight Club ! Que du tout bon ! Dernière précision : toutes ces ziks s'intensifieront ou, au contraire, s'adouciront en fonction des situations. Ça promet !



A l'inverse de Bio Hazard, Alone 4 fait référence à un fantastique nettement moins SF, beaucoup plus ancestral en termes de thématique.

Des attitudes très classes. Contrairement au héros de Resident, Carnby bénéficiera de nombreuses animations contextuelles.



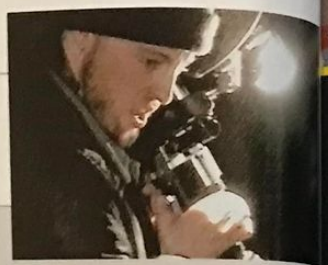


DVD LAND

Sony est bien décidé à tirer autant profit des jeux que des DVD pour sublimer la PlayStation 2. Pour qu'aucun détail ne vous échappe sur ce chemin vers le tout-multimédia, cet espace sera désormais réservé à vos interrogations.

WILD WILD WEST (WARNER)

Pas la peine de s'appesantir sur ce film, dans lequel le sémillant Will Smith et le caricatural Kevin Kline se donnent la réplique durant 102 minutes. Le DVD, grâce à sa galerie de bonus, transforme un film insipide en un divertissement à vocation familiale plutôt sympathique. Au programme, 14 minutes sur les coulisses du tournage, 30 minutes sur les effets spéciaux, deux clips vidéo (Will Smith et Enrique Iglesias), making of du clip de Will Smith, une série de photos plus toute une partie DVD-Rom. Un DVD intéressant, si on fait exception du film !



LE PROJET BLAIR WITCH (FILM OFFICE)

Nos fameux étudiants investigateurs reviennent grâce à cette édition DVD du Projet Blair Witch. Histoire que tout le monde peine à démêler le vrai du faux et vice-versa, on trouve sur ce DVD le vrai faux reportage sur les événements, des commentaires audio sur le film en VOST, les bandes-annonces ainsi que les notes de production. Versions anglaise et française uniquement (Dolby 2.0) pour 78 minutes d'émotions pour les plus sensibles d'entre vous. Les multiples bonus enrichissent le film tout en amplifiant le phénomène. Bien vu, on y croirait presque. Eh dites, ils sont vraiment morts Heather Donahue, Joshua Leonard et Michael Williams ?

CUBE (TF1 VIDÉO)

Cube est un film intelligent. Ne souriez pas, cela existe encore. Un petit budget, une idée brillante, habilement mise en scène et très bien jouée par une bande de comédiens inconnus et hop ! le tour est joué ; Cube est né, un film de SF, d'angoisse, de psychologie de... plein d'autres choses encore. On trouve en plus, sur le DVD, les commentaires sur le film, le court-métrage Elevated du même réalisateur, des storyboards, des dessins ayant servi à l'élaboration des lieux et accessoires, les scènes coupées et commentées, l'interview du réalisateur pour les principaux bonus. Un petit bijou de DVD, à découvrir si vous être un vrai fan de SF.

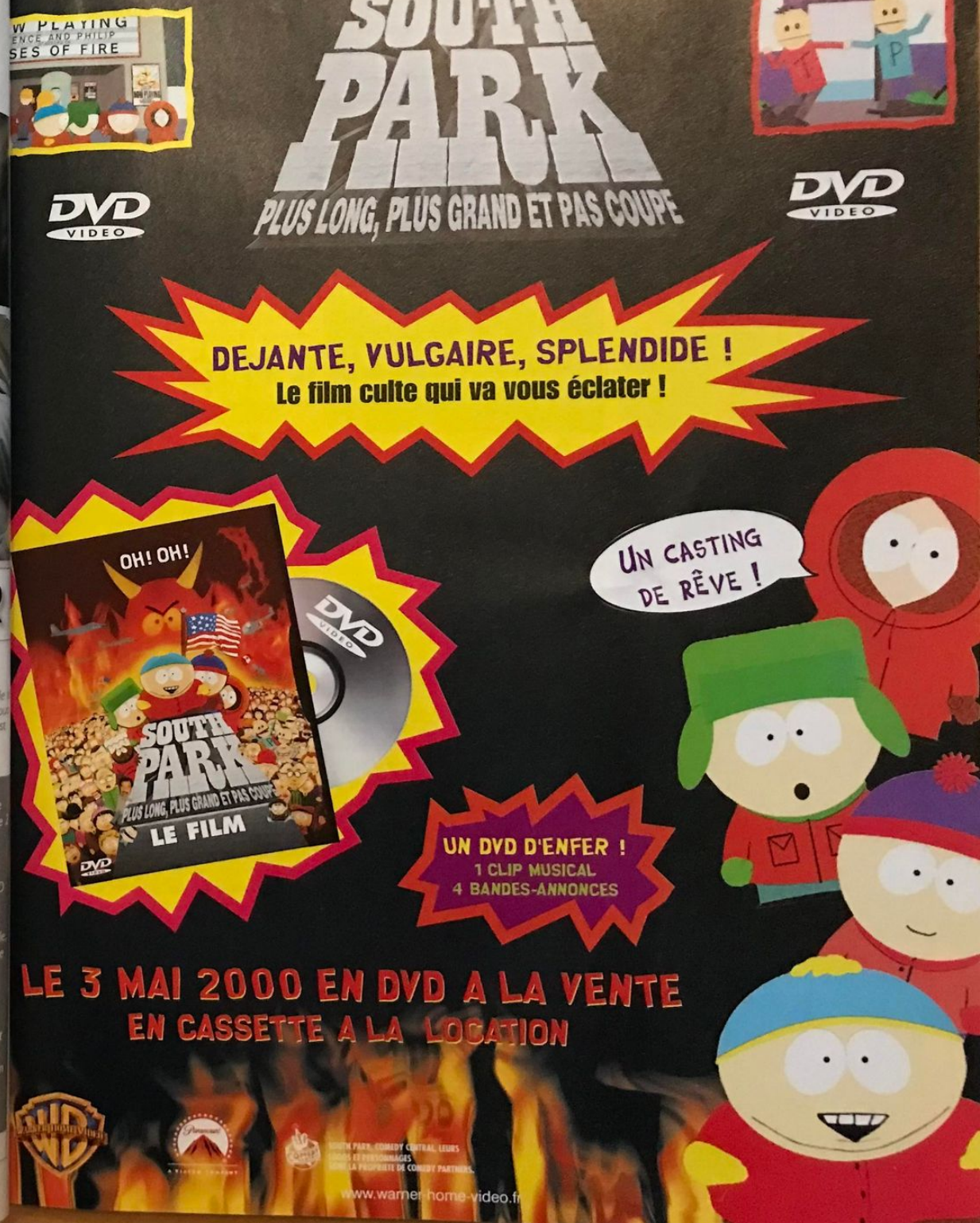
COURRIER

TENTATIVE DE DÉZONAGE

Q *Je voudrais savoir si le lecteur DVD de PS2 sera toutes zones, car comme vous devez sûrement le savoir, la France est la zone 2, et les Etats-Unis la zone 1.*
David, de Cergy (95)

R *Chacun chez soi. Officiellement, un lecteur DVD vendu dans l'Hexagone lira exclusivement les DVD de la zone 2 (France). Officieusement, certains lecteurs peuvent devenir, au prix de quelques « bidouilles », multizones. La PlayStation 2 suivra le même principe que les lecteurs DVD de salon. En l'état, la console de Sony, éditée dans un pays particulier, ne lira que les DVD attachés à ce territoire. Ainsi, à l'heure actuelle, la Play 2 disponible sur le marché japonais ne peut lire que les DVD de la Zone 2 (aux normes NTSC, contrairement à la France). La lecture de versions américaines ou françaises est, en soi, impossible sur Play 2. Mais des petits génies de la technique se sont empressés de trouver la faille, quelque temps après la sortie de la console, pour dézoner son lecteur DVD. Un point que Sony s'est promis de résoudre au plus vite : les futurs modèles devraient passer outre cette manipulation.*

Envoyez vos questions : sjensen@hfp.fr



INTERDIT aux + de 18 ANS

C'est l'heure des Teletubbies (bis)
Les très jeunes bambins connaissent
refrain par cœur. Iront-ils jusqu'à joue
avec leurs martiens préféré
sur console

Editeur : Hachette Multimédia - Développeur : Ragdoll (G.-B.) - Déjà disponible

JOUE AVEC LES TELETUBBIES

SIMPLEMENT NAVRANT

Apparus voici deux ans de l'autre côté de la Manche, sur la BBC, les Teletubbies sont nés d'un long travail d'observation d'une psychologue anglaise, Anne Wood. Après avoir étudier un groupe d'enfants de 18 mois à 4 ans, cette dernière a conçu un univers à leur image. Les Teletubbies, alias Tinky Winky, Dipsy, Laa-Laa et Po, sont quatre extra-terrestres mi-peluches, mi-bébés qui vivent dans un monde imaginaire ponctué de gros câlins. Bon, tout cela est bien mignon pour une série télé, mais pour une adaptation en soft, huuummm, je suis plutôt sceptique. Mes craintes s'avérèrent justifiées, après avoir fait tester le soft à un instituteur et à un p'tit bout de chou de 4 ans à peine. Une fois passé l'étonnement et l'enchantement des premiers instants, on tourne vite en rond, à force de sentir des fleurs et de jouer à cache-cache. On peut aussi cliquer sur leur bidon pour découvrir un reportage avec des enfants, of course, exactement comme dans la série. Pour un jeu éducatif, on a du mal à suivre. Le dossier de presse annonçait un jeu ciblant non seulement l'apprentissage de la nature et de la technique mais aussi l'apprentissage du langage alors que les Teletubbies ne s'expriment qu'en onomatopées du style : « Où Laa-Laa ? » Une chose est sûre, c'est bien la répétition qui permet aux enfa... d'entrer pleinement dans l'univers des personnage... Du style Dipsy qui essaie un chapeau pendant ... heures ou Laa-Laa qui joue avec un sac rouge (s... préféré, paraît-il). Les tout-petits se lasseront ass... vite de ses pseudos actions. Depuis quelque temp... de plus en plus de développeurs souhaitent s'att... quer au marché des joueurs de 3 à 6 ans. Info... grames a plutôt réussi ce pari avec Les Schtroump... qui renferme un intérêt certain, alors que les Tele... tubbies… Il n'est déjà pas aisé pour un enfant de ... 4 ans de comprendre l'interaction qui existe entr... le paddle et l'écran, mais lorsque les aventures d... personnages sont insipides et répétitives à l'exces... on se demande ce qui pourrait les accrocher ! Mon... cobaye âgé de 4 ans s'est vite lassé des petits cr... poussés par nos amis aliens, de la fabrication d... Tubby-délice et des Tubby-toast avalés par Noo-... Noo l'aspirateur. Le dossier de presse prévoit que... les jeunes joueurs vont renverser le Tubby-délice... pour regarder comment le Noo-Noo va nettoyer... ça. Passionnant !

L'avis de Stéphanie 4 ans

« Eh ! Oh ! Les Teletubbies sont rigolos, mais j'ai du mal à les... bouger comme je voudrais qu'ils bougent. Ils font toujours la... même chose et voilà. C'est un peu embêtant, à force. »

Sa note sur le jeu 1

LES RAZMOKET FONT LEUR CINÉMA

Editeur : THQ -Développeur : N-Space (U.S.A.) - Déjà disponible

Au pays des tout-petits, on est plutôt gentil et indulgent. On aime bien les personnages dynamiques flanqués d'une forte personnalité. De ce côté, les Razmoket sont bien servis : ces gamins turbulents inventent toutes les entourloupes possibles dès que leurs parents ont le dos tourné. On les retrouve maintenant dans les studios de cinéma californiens, prêts à commettre l'irréparable. Pourtant, leurs aventures ne sont pas à la hauteur de leurs ambitions hollywoodiennes. Les différents niveaux sont d'une difficulté quasi nulle. On reste dans l'expectative, espérant qu'enfin quelque chose d'intéressant va se produire. Si bien que l'on arrive à la conclusion que ce jeu est destiné aux moins de 6 ans et, là, on peut dire que ces derniers s'amuseront avec les Razmoket un certain temps. A moins que le soft ne vise les enfants plus âgés et, alors, je doute sincèrement que ces derniers soient passionnés. Car pour rester accroché à un jeu au-delà d'une demi-heure, les enfants ont besoin d'une aventure ou d'un jeu de plate-forme digne de ce nom, avec des moments d'action et de réflexion et une impression de défi dans l'air. Les développeurs ne devraient pas oublier que l'alchimie d'un jeu réussi fonctionne autant pour les adultes que pour les enfants. Note 4/10.

PUBLICATION JUDICIAIRE

Par jugement en date du 12 février 1999, le Tribunal de Grande Instance de Paris a décidé que la société **SONY COMPUTER ENTERTAINMENT**, en reproduisant dans le magazine « L'ESSENTIEL PLAYSTATION » une photographie altérée de **Monsieur Thierry NOKIN** sans l'autorisation de ce dernier ni celle de **Monsieur David TENE**, titulaire des droits d'exploitation, a porté atteinte au droit patrimonial de celui-ci et au droit moral de **Monsieur Thierry NOKIN**.

La société **SONY COMPUTER ENTERTAINMENT**
a donc été condamnée pour contrefaçon à leur verser
la somme de 25 000 francs.

INTERDIT aux + de 18 ANS

Editeur : Infogrames - Développeur : Appaloosa Interactive (Hongrie) - Disponible en juin 2000

LES FOUS DU VOLANT

Oh ! vous, malheureux bambins nés dans les années 90, nourris aux mangas, vous n'avez pas connu les personnages hauts en couleurs d'Hanna et Barbera, Productions from U.S.A. Ces derniers ont uni leurs talents pour dessiner et créer notamment, entre la fin des années 50 et des années 70, Tom et Jerry, Scooby Doo (biii douh ouh ouh), la famille Pierrafeu et mon perso-préféré-de-quand-j'étais-p'tite, j'ai nommé Capitaine Caverne ! Ah oui, Hanna et Barbera sont aussi les heureux inventeurs des Fous du volant, dont les aventures ont été confiées pour un temps au studio Appaloosa, des p'tits gars de Hongrie responsables d'Ecco the Dolphin, Tiny Tank ou encore South Park. Ces derniers n'ont pas souhaité concevoir un énième jeu de course en utilisant les véhicules, des circuits et des powers-up standards,

communément utilisés dans ce genre de jeux. ont préféré rester le plus fidèles possible à l'esp agité du dessin animé avec des armes délirant des items surprises ponctués de dialogues t des épisodes diffusés. Bon, tout ça semble annoncer de bonnes choses ; il ne nous reste plus q tester le jeu dans sa version définitive, dont la sa tie est prévue pour juin 2000.

MAGICAL RACING TOUR

Editeur : Eidos - Développeur : Disney Interactive (USA) - Disponible en juin 2000

Les personnages de l'univers Disney ont de nombreux fans.

Disney peut se targuer de réussir, à chaque nouveau jeu conçu, de belles prouesses esthétiques. Quoi de plus normal, pour un géant du dessin animé ! Le Magical Racing Tour est un jeu de course d'arcade, dans lequel un ou deux joueurs peuvent incarner l'un des 10 personnages Disney présents ici. Le tout livré en 3D. Encore un jeu de course,

soupirez-vous ! Certes, nous n'avons pas encore e le privilège de nous y essayer, mais la patte Disne devrait faire la différence, avec des circuits inspiré des attractions les plus populaires des parcs. C courses ne sont pas anodines, puisqu'il vous faud récupérer les pièces manquantes du canon à fe d'artifice endommagé par Tic et Tac, les célèbre écureuils avec deux mains gauche. En effet, ces der niers ont malencontreusement fait tomber leur glands dans le canon, le condamnant à une explo sion spectaculaire. « Oh non ! Regarde ce que tu a fait ! » s'écrie Tic. « Si nous ne récupérons pas les pièces de la machine à temps, le spectacle ne pourra pas avoir lieu ! » Vous savez ce qu'il vou reste à faire…

Vous pouvez choisir une course seule ou en 3 tours, face à vos 5 adversaires.

MUPPET RACE MANIA

Editeur : Jim Henson Interactive - Développeur : Traveller's Tale (Etats-Unis)

Déjà disponible

Mea culpa, mea maxima culpa ! J'ai honteusement oublié de donner une note au Muppet Race Mania, dans le numéro de PlayStation Mag. de février dernier. Comme vous n'en pouvez plus d'attendre, roulements de tambours, la note s'élève à 6/10. En effet, les Muppets s'éclatent en kart sur pas mal de circuits assez originaux et tout et tout. Sauf que ça reste un jeu de course pour les « djeunes », avec de nombreux power-up et plein d'engins motorisés. Or, la prise en main n'est pas très facile et les véhicules nerveux auront tendance à valser aisément hors de la trajectoire à suivre. L'ensemble bénéficie d'un moteur 3D fluide et on se laisse plaisamment entraîner sur une dizaine de circuits urbains, du genre vieille maison abandonnée. On a d'ailleurs parfois du mal à suivre le tracé chaotique des circuits. Le créateur originel des Muppet, feu Jim Henson, planche sur un nouveau jeu ; enfin, c'est plutôt son studio qui s'y colle et qui prévoit la sortie des Muppet Monster Adventure pour cet automne. Là, il faudra sauver les Muppets transformés en monstres pour leur redonner leur apparence normale (hum…).

Hermit, the famous one, au volant de sa pétrolette à moteur, se révèle être un des plus manioblers.

POWER GAMES

Nous rachetons vos jeux et vos consoles aux meilleures conditions du marché

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Métro Reuilly - Diderot

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H30 A 19H

CONSOLE
790F
LIVREE AVEC UNE MANETTE DUAL SHOCK

LA SELECTION DU MOIS

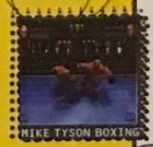
JEUX PLAYSTATION OCCAZ

LEGACY OF KAIN	49 F
EVIL ZONE	99 F
WILD 9	99 F
RIDGE RACER 4	99 F
UEFA CHAMPIONS	99 F
PORSCHE CHALLENGE	99 F
MONACO GP 2	99 F
F1 98	99 F
HEART OF DARKNESS	99 F
D.B.T	99 F
EXODE D'ABE	129 F
COLONY WARS 2	129 F
TENCHU	149 F
FIFA 99	149 F
WARZONE	149 F
F1 99	149 F
MONDE DES BLEUS	149 F
SHANGHAI	149 F
BREATH OF FIRE 3	179 F
SILENT HILL	189 F
DRIVER	189 F
X FILES	199 F
AMERZONE	199 F
SOUL REAVER	199 F
WARZONE 2100	199 F
JADE COCOON	199 F
TAI FU	199 F
DREAM STORY	199 F
NHL 2000	199 F
NASCAR 2000	199 F
SPYRO 2	249 F
DINO CRISIS	249 F
TRACK & FIELD 2	299 F

JEUX PLAYSTATION NEUF

BEATMANIA + DJ CONTROLLER	TEL
COLIN MC RAE 2 VF	349 F
EURO 2000 VF	349 F
GALERIANS	TEL
GUY ROUX MANAGER 2000	329 F
JACKIE CHAN VF	TEL
JADE COCOON PROMO	199 F
JEREMY MC GRATH 2000 VF	TEL
LEGEND OF LEGAIA VF	TEL
LOUVRE HISTORIQUE VF	TEL
MIKE TYSON BOXING VF	TEL
MEDIEVIL 2 VF	199 F
NEED FOR SPEED 5 : PORSCHE VF	339 F
NIGHTMARE CREATURES 2 VF	TEL
PREMIER MANAGER 2000	TEL
RAYMAN 2 VF	TEL
RALLY KONAMI VF	TEL
RALLY MASTERS CANAL + VF	TEL
ROAD RASH JAILBREAK VF	TEL
RONALDO V FOOTBALL VF	TEL
RUGBY 2000 VF	349 F
SABOTEUR VF	TEL
STAR OCEAN 2 VF	199 F
STAR WARS JEDI POWER BATTLE	349 F
STREET FIGHTER EX+ 2 VF	299 F
SUIKODEN 2	349 F
SYPHON FILTER 2 VF	249 F
THEME PARK WORLD VF	339 F
TRACK & FIELD 2	329 F
VANDAL HEARTS 2 VF	349 F
VAGRANT STORY USA	399 F
WILD ARMS 2 USA	399 F
WORLD TOURING CAR VF	TEL

PLAYSTATION hit


MIKE TYSON BOXING

COLIN MCRAE 2

EURO 2000

NIGHTMARE 2

LE PACK DU MOIS
EURO 2000 VF + ACTION REPLAY = 399F
JEU SEUL 349 F

LE PACK DU MOIS
RUGBY 2000 VF + ACTION REPLAY = 399F
JEU SEUL 349 F

PLAYSTATION accessoires

49F JOYPAD COMPATIBLE

199F GUN + PEDALIER

199F MEMO 4MO

49F CABLE RGB

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL + 40F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

Vous avez envie de sensations fortes sur votre PC ?

MANETTE DE JEU

LOGITECH WINGMAN GAMEPAD EXTREME

Manette de jeux révolutionnaire qui reproduit à l'écran les mouvements de votre corps grâce aux capteurs ultra précis G-FORCE TILT.
Gamepad directionnel intuitif et naturel, ergonomie recherchée pour une prise en main confortable, connexion port USB ou port jeux. Compatible win95 et win98.

349 F

La Solution Auchan

Jouez...

Aujourd'hui c'est si simple d'être le héros de vos aventures... Grâce à la multitude de jeux et d'accessoires proposés, vous pouvez être au cœur de l'action sans bouger de votre fauteuil !

Maîtrisez le jeu...

Ne vous ménagez plus et entrez dans le vif de l'action ! Design ergonomique, prise en main confortable, les manettes vous offrent encore plus de liberté de mouvement. Mais utilisez la manette qui convient le mieux à vos jeux préférés : le joystick s'adapte plus aux jeux de simulation et de combat alors que le gamepad conviendra mieux à un jeu d'arcade ou d'aventure. Amateurs de sensations vraiment fortes, proches de la réalité ? Les manettes avec retour de force vous feront littéralement vibrer et vivre l'action en situation quasi réelle !

Vivez au cœur de l'action...

Les jeux d'aujourd'hui rivalisent de réalisme et de graphismes très léchés. Les cartes graphiques ou son, les enceintes externes sont les compléments idéaux pour améliorer et vous faire profiter de toutes leurs performances : vitesse d'exécution accrue, graphismes améliorés, effets 2D/3D optimisés, qualité sonore extrême... Autant de bénéfices pour vous faire plonger au cœur de l'action, vous déplacer en toute fluidité et surtout frissonner !

Éclatez-vous...

Petits et grands ont toujours trouvé leur bonheur dans les jeux et vous trouverez certainement le vôtre : jeux éducatifs, d'action, de réflexion, de simulation ou encore, adaptés de l'histoire ou des plus grands succès du cinéma... Jouez seul ou en famille, avec vos amis et même en réseau, pour certains jeux, si vous êtes équipés d'Internet. Que de moments trépidants en perspective !

CARTE GRAPHIQUE 2D/3D SUR BUS PCI

CREATIVE

3D BLASTER RIVA TNT2 VANTA PCI

890 F

4 ENCEINTES 5 W + 1 CAISSON DE BASSE 20 W

ALTEC LANSING

ACS 54 POWERPLAY

690 F

LOGICIEL DE JEU

UBISOFT

RAYMAN 2

249 F

Chez Auchan, nous proposons et vous disposez. Notre large sélection de produits "multimédia" vous offre toutes les combinaisons possibles pour répondre à chacune de vos passions... en toute simplicité. Ils vous permettent notamment de jouer et de vivre l'action de façon réaliste, comme si vous y étiez : image et son optimisés, rapidité et fluidité des mouvements...
Il n'y a qu'un pas à faire pour devenir l'as des as...

OFFRE VALABLE JUSQU'AU 27 MAI

Les produits de cette page ne sont pas disponibles dans les magasins de :
Pour le gamepad et les enceintes : *Sodial Grasse, Noyon.*
Pour le logiciel : *Cosne-sur-Loire, Sodial Grasse, Noyon.*
Pour la carte graphique : *Sodial Grasse, Mazamet, Noyon.*

Auchan

PLANETE RUSHES

Alors que le soleil commence à faire sa réapparition, que les DVD se vendent comme des petits pains au Japon et que ma phrase a failli rimer, l'actualité se recentre toujours plus autour de la PlayStation 2. Pourtant, Sony n'est pas la seule société à occuper le haut de l'affiche, tant Square reste toujours aussi actif. Dans ces conditions, une seule question (ah ! là, ça rime cette fois !) : les autres éditeurs seraient-ils en phase d'hibernation ? Certainement pas, et la prochaine grande messe de l'E3 qui se tiendra au début du mois à Los Angeles saura nous montrer la voie. Comme on dit dans ces cas-là : Stay tuned !

Le DVD triomphe sur PlayStation 2

Rappelez-vous. Quelques mois avant le lancement de la PlayStation 2, certains éditeurs craignaient que la console fasse exploser le marché du DVD au Japon (point positif), au détriment des ventes de jeux (déjà moins intéressant). Ainsi, depuis le 4 mars, si les jeux Play 2 se vendent plutôt bien, le journal Nihon Keizai Shimbun souligne aussi que la sortie de la console a eu un impact sans équivalent sur les ventes de DVD sur l'archipel. L'explosion attendue, ou crainte, a eu lieu ! Les chiffres sont particulièrement révélateurs puisque 53 % des acheteurs de la Play 2 ont déjà acheté de 1 à 5 DVD. D'après le sondage, on apprend aussi que 74 % des interrogés ont choisi la PlayStation 2 pour ses jeux et la possibilité qu'elle offre de lire les films. Dans ce contexte, un titre a tout balayé sur son passage en s'écoulant à 600 000 pièces lors des deux premières semaines de vente de la Play 2 (soit bien plus que Ridge Racer V, le jeu le mieux vendu avec 560 000 ventes en 1 mois et demi). Il s'agit du film culte The Matrix ! Résultat immédiat, depuis le début de l'année, les analystes ont remarqué une hausse de 240 % de la production de DVD, tandis que, parallèlement, celle des cassettes vidéo baissait de 6 %. Alors, si pour l'instant 91 % des joueurs sont satisfaits de leur achat, nombreux sont néanmoins ceux qui trouvent que l'interface DVD pourrait être améliorée pour faciliter la navigation dans les différents menus. Décidément, le DVD est dans toutes les têtes, peut-être plus que les jeux d'ailleurs.

Final Fantasy X en avant-première

Il existe une pratique assez courante sur PC, nommée de manière barbare « beta-testing online », et qui revient à tester un jeu afin d'en déceler tous les petits bugs avant sa commercialisation. Originalité de la chose, les testeurs ne sont pas enfermés dans une vaste salle blanche, mais sont des joueurs comme vous et moi, paisiblement installés dans leur chambre ! Bon, j'avoue, il faut avoir de la chance et être contacté par l'éditeur qui vous file le jeu pas encore fini (donc pas toujours abouti), mais les heureux élus se plaignent rarement. Eh bien, sachez que Square va inaugurer cette pratique en lançant une vaste opération de « beta-testing online » de son service internet Play Online, ainsi que de Final Fantasy X ! D'après un article du Nikkei CG, la société va donc envoyer les premiers kits dès le début de l'automne. Autre surprise, ces kits seront compatibles PlayStation 2 et PC, ce qui sous-entend clairement que FF X sera jouable sur les deux supports. Toutefois, avant que vous ne vous précipitiez pour changer de nationalité, sachez que les chanceux joueurs-testeurs ne pourront pas accéder à toute l'aventure, mais uniquement à quelques services liés à Internet comme le salon de dialogue, les aides en ligne, etc.

Le revers de la médaille

La lecture DVD des premières PlayStation 2 est buggée, c'est un fait ! Pourtant, au lieu de susciter la défiance des joueurs, ce fameux bug a incité de nombreux cinéphiles à se procurer au plus vite la console. Pourquoi ? Eh bien, tout simplement car ce bug (inscrit dans les drivers du CD d'utilitaires 1.00 livré avec la console) permettait, grâce à une manipulation simpliste, de lire les DVD zone 1 (USA). Excellent pour les joueurs, mais très dangereux pour Sony. En effet, le constructeur risquait gros dans cette affaire, les productions américaines l'ayant menacé de coûteux procès et d'exclusion du DVD Consortium (l'organisme qui a créé le système de région des DVD dont Sony fait partie). Ainsi, depuis le 25 mars, Sony a changé la version du CD d'utilitaires sur lequel se trouvaient les drivers à la source dubitige. Désormais si vous achetez une PlayStation 2 avec le CD 1.01, la lecture des DVD Zone 1 est donc « malheureusement » impossible. « Dommage », diront certains, « ouf ! » soufflera Sony. De plus, ce nouveau driver amène quelques améliorations, tel que le temps de chargement des DVD qui aurait raccourci de 2 secondes, ou la résolution des problèmes de son que connaissent certains films en mode Dolby digital. Pourtant, la situation n'est pas encore totalement saine puisque 1,25 million de Disc Utility 1.00 restent toujours entre les mains de joueurs. Alors, bien sûr, Sony leur a demandé de les renvoyer pour effectuer un échange standard, mais la question reste de savoir si les personnes profitant de cette erreur auront l'intention de se séparer de ce CD providentiel. Un chiffre parle de lui-même : entre le 25 et la fin mars, seulement 3 000 CD ont été retournés par les joueurs, soit un joli 0,08 % des possesseurs de PlayStation 2 soi-disant « buggée ».

Le coin du Net

Des pubs bien originales ce mois-ci, avec quelques balades au fort photogéniques, des aventures moyenâgeuses et quelques combats futuristes. C'est une certitude, il y aura de quoi faire pleurer nos petits yeux de joie. Que les possesseurs de PlayStation se rassurent, ce mois-ci, nous avons aussi pensé à eux avec la présentation de deux chefs-d'œuvre made in Square.

Final Fantasy IX, la pub Coca-Cola (Télé)

http://www.gaming-intelligence.com/gsx/ff9/ff9other2.html

Nous vous en parlions dans notre rubrique Exclusif dédiée à Final Fantasy IX. Oui, Coca-Cola utilise bien les héros de la série phare de Square pour faire pétiller sa célèbre boisson. Une superbe pub d'une trentaine de secondes.

Primal Image (PlayStation 2)

http://www.dailyradar.com/allabout/game_allabout_2515.html

Votre arme : un appareil photo. Votre mission : mitrailler au téléobjectif les plus belles formes de jeunes mannequins virtuelles qui se déhancheront devant vous. Un jeu plutôt bien réalisé et au charme certain, qui devrait défrayer la chronique au Japon.

Final Fantasy IX (PlayStation)

http://www.dailyradar.com/previews/game_preview_407.html

Inutile de présenter le neuvième joyau de la série des Final Fantasy. Square opère ici un retour aux sources complet avec univers médiéval, réapparition des mythiques cristaux, des mages, des dragons…

Z.O.E. (PlayStation 2)

http://headline.gamespot.com/news/00_03/31_vg_zoe/index.html

Si je vous dis que le producteur de Z.O.E. n'est autre qu'Hidéo Kojima, le maître d'œuvre de Metal Gear Solid, vous risquez de faire vrombir votre modem. Aux balbutiements de son développement, ce titre, à mi-chemin entre baston de robots futuristes et jeu d'aventure, semble en tout cas fort prometteur.

Munch Oddysee (PlayStation 2)

http://www.dailyradar.com./previews/game_preview_113.html

Que dire devant tant de beauté et de maîtrise technique ? Vous aviez probablement entendu certaines voix s'élever, mettant à mal les capacités de la PlayStation 2, eh bien Munch va les calmer sur le champ. Un futur chef-d'œuvre, assurément.

Vagrant Story (PlayStation)

http://vagrantstory.eruptor.com/videobox/videobox.html

Dès le mois prochain dans les entrailles de votre PlayStation, Vagrant Story est probablement le titre 3D le plus abouti de la console. Graphismes juste hallucinants et scénario bien béton, avec une mise en scène dynamique à souhait, voilà les ingrédients idéaux pour éviter de prendre des coups de soleil l'été.

Sony, construis-moi une usine

Les chiffres, l'argent, voilà deux notions bien abstraites, ma foi. En effet, si une baguette de pain coûte dans les 5 francs, une bouteille de Coca près de 10 francs et une BMW Z3 environ 150 000 francs (enfin, sans les options), eh bien, lorsque Sony ouvre une usine, elle ne lui coûte « que » la modique somme de 4,5 milliards de francs. Les chiffres, les zéros, vous savez, tout est si relatif dans la vie. Et puis, cette gigantesque bâtisse dédiée à la production des Graphics Synthesizers (l'une des composantes au cœur de la PlayStation 2) se situe à Isahaya, une ville offrant un cadre bien calme et propice à la méditation (les temples bouddhistes locaux sont forts réputés). La tranquillité a un prix ! Enfin, tout ça pour dire que le porte-monnaie de Sony est désormais un peu plus léger, et que près de 1,4 million de PlayStation 2 pourront trouver chaque mois leur chemin jusque dans les boutiques de l'archipel. L'époque des ruptures de stock à répétition semble bel et bien révolue.

Le futur européen de Square se construit à deux

Depuis son implantation en Europe en mai dernier, Square s'employait à développer la reconnaissance de sa marque, à trouver un moyen de pouvoir combler les fans de longue date, ceux qui connaissaient Final Fantasy avant le débarquement du septième volet. Pour y parvenir, il semblait de plus en plus nécessaire que Square prenne du recul face à Sony. Il fallait alors trouver un nouveau partenaire, extrêmement motivé et à la carrure suffisante pour se montrer à la hauteur des ambitions légitimes du groupe. C'est désormais chose faite puisque Square et SVG Distribution (qui s'occupe aussi de Crave Interactive) ont officialisé leur mariage, et n'ont pas perdu de temps pour annoncer quelques joyeux événements. Ainsi, le catalogue de titres prévus pour cette année est d'ores et déjà particulièrement appétissant avec l'arrivée au printemps de Front Mission 3 (un Tactical-RPG futuriste), rapidement suivi par le fabuleux Vagrant Story, l'angoissant Parasite Eve 2 et, joyau ultime, Final Fantasy IX ! Le tableau serait donc parfait s'il n'y avait un absent de marque : Chrono Cross, la suite phénoménale d'un des plus envoûtants titres de Square, j'ai nommé Chrono Trigger. Mais tout espoir n'est peut-être pas encore perdu…

Le père de Final Fantasy récompensé

Père de la mythique série Final Fantasy (plus de 30 millions d'exemplaires vendus dans le monde) et vice-président de Square, Hironobu Sakaguchi va être récompensé par l'académie des Arts Interactifs et des Sciences lors du prochain E3, le 11 mai à Los Angeles. Visiblement ravi par la nouvelle, Hironobu en a profité pour donner un aperçu du petit discours qu'il tiendra lors de la cérémonie. « Je suis, bien évidemment, très honoré d'accepter cette récompense. Avec la série des Final Fantasy, notre volonté reste de nous surpasser à chaque nouvel épisode en termes d'avancée technologique, tout en assurant des scénarii toujours plus captivants et des expériences visuelles uniques. Plus que tout, je suis ravi d'apprendre ainsi que notre travail n'est pas uniquement apprécié par nos fans, mais qu'il est aussi reconnu par nos confrères. » À noter aussi qu'après Shigeru Miyamoto (Mario, Zelda, Donkey Kong) et Sid Meier (Civilization, Alpha Centauri), il s'agira du troisième game designer à intégrer le prestigieux Hall of Fame de l'académie américaine. Cependant, pour faire bonne mesure, Sakaguchi San a aussi révélé que : « Final Fantasy IX est une réflexion sur tout ce qui a été fait dans la série. C'est pour cela que cet épisode est, de loin, mon préféré. Il s'agit de ma vision idéaliste la plus proche de ce que doit être un Final Fantasy ». Un petit coup d'autosatisfaction pour conclure : il n'y a pas à dire, quel professionnel cet Hironobu Sakaguchi.

La famille PlayStation 2 s'agrandit

Un article du magazine financier Bloomberg affirme que Sony souhaiterait lancer la PlayStation 2 aux États-Unis avec l'ajout d'un disque dur et d'un modem permettant des connexions Internet à haut débit. Alléchant, n'est-ce pas, car même si le constructeur n'a pas encore confirmé cette annonce, un porte-parole du groupe nous a néanmoins prévenus qu'une présentation de ces deux accessoires serait bel et bien effectuée lors du prochain E3 de Los Angeles, début mai. Il semble donc de plus en plus clair que l'offensive Internet de Sony soit imminente. Pourtant, trois questions subsistent. La première concerne le prix de la machine, vendue moins de 3 000 francs au Japon mais qui, équipée d'un disque dur (une rumeur persistante parle d'une capacité d'au moins 20 Gigas, ce qui est énorme !) et d'un modem, représente l'équivalent d'un bon PC à 10 000 francs. Seconde interrogation : les jeux online seront-ils prêts à temps, et seront-ils aboutis ? Enfin, dernier mystère, les sorties américaines et européennes se suivant de quelques jours à peine (enfin, a priori), n'est-il pas concevable de penser que ces éléments accompagneront aussi nos chères PlayStation 2 européennes ? On en rêve déjà, en espérant que les réseaux Télécom suivent. Quoi qu'il en soit, Ken Kutaragi a profité de l'occasion pour réaffirmer l'ambition de Sony de vendre 10 millions de PlayStation 2 dans le monde d'ici à la fin de l'année fiscale 2000. La répartition s'effectuera de la sorte : 4 millions de Play 2 au Japon, et 3 millions en Europe, ainsi qu'aux États-Unis.

Les incontournables Les plus attendus

Curieusement, peu de bouleversements ce mois-ci, malgré le grand nombre de sorties. En effet, même si la plupart des productions actuelles ne se rangent pas dans la catégorie des jeux à jeter, peu d'entre eux nous auront véritablement motivés et inspirés. Cela dit, il faudra regarder ces productions plus moyennes en prenant en compte la nouvelle gamme de prix mise en place ces dernières semaines. Car le prix des jeux baisse enfin. Pas pour longtemps sans doute, la PlayStation 2 et ses nouveautés ne devant pas tarder à arriver. Reste que tous ces jeux, PlayStation 1 et 2, devraient, quel que soit leur prix, valoir la peine d'être découverts.

Course

Les incontournables

Gran Turismo 2
Editeur : Sony C.E.

F1 Racing
Editeur : Ubi Soft

Micro Maniacs
Editeur : Codemasters

Le plus attendu

Colin McRae Rally 2
Editeur : Codemasters

Combat

Les incontournables

Tekken 3
Editeur : Namco

Bloody Roar 2
Editeur : Hudson/Virgin IE

Street Fighter Alpha 3
Editeur : Capcom/Virgin IE

Le plus attendu

Street Fighter EX 2
Editeur : Capcom

Sport

Les incontournables

ISS Pro Evolution
Editeur : Konami

Tony Hawk's Skateboarding
Editeur : Activision

Everybody's Golf 2
Editeur : Sony C.E.

Le plus attendu

Ronaldo V-Football
Editeur : Infogrames

RPG/aventure

Les incontournables

Final Fantasy VIII
Editeur : Square

Saga Frontier 2
Editeur : Square

Les Boucliers de Quetzalcoatl
Editeur : Sony C.E.

Le plus attendu

Valkyrie Profile
Editeur : Enix

Action/aventure

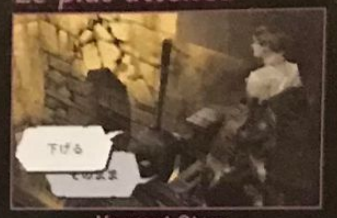
Les incontournables

Resident Evil 3
Editeur : Capcom

Fear Effect
Editeur : Eidos

Galerians
Editeur : Crave Entertainment

Le plus attendu



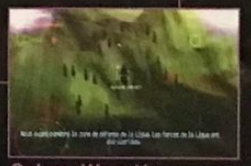
Vagrant Story
Editeur : Square

Jeux de tir

Les incontournables

Medal of Honor
Editeur : Electronic Arts

Colony Wars Red Sun
Editeur : Psygnosis/Sony C.E.



Colony Wars Vengeance
Editeur : Psygnosis

Le plus attendu

Star Ixiom
Editeur : Namco

Plate forme

Les incontournables

Crash Bandicoot 3
Editeur : Sony C.E.

Spyro 2
Editeur : Sony C.E.

Ape Escape
Editeur : Sony C.E.

Le plus attendu

Rayman 2
Editeur : Ubi Soft

Bizarre

Les incontournables

Music 2000
Editeur : Codemasters

Worms Armageddon
Editeur : Hasbro Interactive

Um Jammer Lammy
Editeur : Sony C.E.

Le plus attendu

Dance Dance Revolution
Editeur : Konami

INTERNET

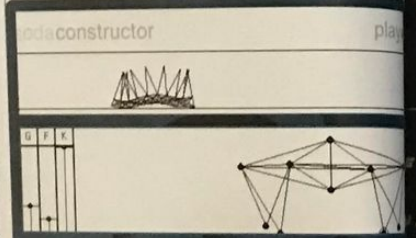
Ce mois-ci, la lettre sélectionnée vient du petit Francis, âgé de 36 ans. « Je tiens à vous signaler l'incompétence de ma hotline ! Il me demande ce que j'ai sur mon bureau... Je lui dit : une lampe et une photo de mon fils et, là, il éclate de rire et me raccroche au nez ! »

NET...TOY@GE @ SEC

Trois pour le prix d'un

Approchez-vous, mesdames et messieurs ! Oui, vous aussi madame, n'ayez pas peur, je ne vais pas vous manger... Le monsieur derrière la grosse dame aussi, là... Allez-y, faites-lui un peu de place. Je vous propose aujourd'hui l'affaire du siècle, que dis-je, l'affaire des trois prochains siècles ! Avec tout d'abord www.hampsterdance2.com/hampsterdance.html. Pas pour 100 francs, ni pour 50... non, c'est cadeau et j'ajoute même www.hampsterdance2.com/hampsterdance2.html ! Alors, on est intéressé ? Dépêchez-vous, il ne m'en reste que 8 000... Et à la vitesse où ça part, je ne garantis pas ! Ni le produit d'ailleurs... Et puisque vous m'êtes sympathique, je vous donne également www.geocities.com/listemondiale, le tout pour 49 francs, mais là vous allez me mettre sur la paille ! Bravo madame, je vous en met combien ? 1 000 ? 2 000 ? Ah ! vous voulez de la monnaie...

It's Aliiiive



Avertissement : le site que vous allez visiter risque de sérieusement ralentir votre productivité. La rédaction du magazine ainsi que l'auteur du site Sodaplay ne pourront en aucun cas être tenus pour responsables de vos agissements et de votre irresponsabilité.

Le concept du site est simple, vous choisissez un modèle en 2D parmi les disponibles et vous le faites évoluer. Ensuite, vous pouvez agir dessus, en changeant la gravité, la friction et sa force musculaire. À consommer avec modération. http://sodaplay.com/

Ça va pas être possible ce soir, monsieur

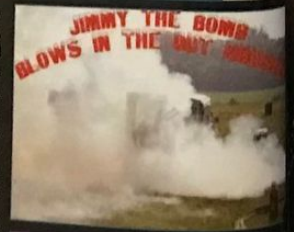
flyersweb.com

- Salut, t'es seul ? Je te dérange pas, là ? Tu viens souvent en boîte ? Ah, je pose trop de questions... Et je suis même pas de la police AHAHahahah... Hum, attend, reviens ! Pfff !

- Excuse-moi, t'aurais pas une clope ? Ah, tu fumes pas... bah moi non plus... marrant comme coïncidence, non ? Hehehe... hum tu fais quoi dans le vie ? Tu te fais brancher par des cons en boîte... ouais moi aussi, ça m'arrive souvent. En tout cas, plus je bois et plus je te trouve canon.

http://www.flyersweb.com/page/agenda.html

L'homme qui tombait à pic



Pour vos mariages, soirées dansantes, bar-mitzva, cocktail dînatoire, faites appel à Jimmy la bombe ! Ce cascadeur de renommée mondiale vous étonnera par sa gentillesse et sa bonne volonté. Roulade, glissade rien ne lui est impossible ! Souvenez-vous, dans « Marc et Sophie », le type qui se prenait les pieds dans la laisse de son chien, c'était lui ! Actuellement indisponible pour des raisons de santé, il reprendra du service dès sa greffe de peau terminée. Vous pouvez d'ores et déjà réserver au 765-825-8455, alors ne perdez pas de temps. Jimmy ayant du mal à se déplacer, merci de laisser sonner longtemps.

http://sites.netscape.net/gunman7/homepage

Le compte est bon

AltaMeter est un site pour vérifier sa popularité sur Internet. On tape un ou plusieurs mots (noms, marques, enfin, ce que vous voulez) et on obtient le nombre de hit sur le moteur Altavista. Voilà les résultats que j'ai obtenu en entrant les trois principaux constructeurs de consoles de jeux vidéo :

- Sony : 1 962 974 hits - Nintendo : 688 124 hits - Sega : 451 063 hits

Ça se passe de commentaire. http://altameter.x42.com/

C'EST LA PEUR QUI MÈNE LE JEU !

PlayStation

fear effect

Joypad 8/10 : «Un titre que les fans d'action et d'ambiance, les amateurs de véritables intrigues se doivent de posséder»

CONSOLES+ 92 % : «Ce jeu est une superbe réussite et fait désormais parti des meilleurs jeux de sa catégorie»

Gen4 CONSOLES 16/20 : «Une ambiance unique et un scénario palpitant qui vous tiendra en haleine jusqu'au dénouement final»

MOTION FX SKYROCK

Concours, astuces et solutions
08 36 68 19 22* - 3615 EIDOS*
www.eidos.com (*2,23 F/Min)

EIDOS
eidos.com

© Kronos Studios. Tous droits réservés. Edité par Eidos Interactive Ltd 2000. "♣" et "PlayStation" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc.

ZIK

Comme il se doit, ce mois de mai est destiné à vo
modeler une oreille fine et ferme avant les prochai
grandes vacances. Voici donc une sélection de mets variés
musicalement équilibrés, que vous pourrez déguster au
souvent que vous le souhait

ECOUTER MIEUX, ÉCOUTER BIEN

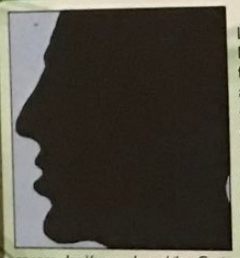
Dakar & Grinser

Are you really satisfied now ? [Virgin]

Dakar & Grinser ne sont pas des Munichois compliqués : ils aiment les dogues allemands, la pop des années 80, l'électro cool et les grooves new wavant. Et quand, en plus, le tout a une nette tendance à mariner dans un bain aromatisé au punk rock, ils sont aux anges. *Are you really satisfied now ?* est bon exemple des influences névrotico-nostalgiques de l'inspiré duo. *I wanna be your dog* et *Walking in the acid rain* sont également à écouter, pas forcément d'une oreille attentive, mais plutôt en fond et en compagnie de quelques amis bascaves triés sur le volet (s'il vous en reste). C'est clair, il faut aimer le genre, mais nous on adore.

Etienne Daho

Corps & Armes [Virgin]



Les Ritas et Air le mois dernier, Daho aujourd'hui, à croire que les frenchies se sont donnés le mot. Trois ans nous séparent du dernier opus d'Etienne, et c'est dans une production très léchée qu'il nous revient. La voix est désormais plus claire, plus présente (plus audible ?) et les mélodies conformes à ce que les fans attendent de leur idole. Il faut dire que l'on retrouve les compositeurs de *Duel au Soleil*, *Des Heures Indoues* et encore des *Voyages Immobiles*. Ceci expliquant cela, comme on dit. Mais un léger manque de surprise mélodique ne rime pas avec déception, bien au contraire. A noter également la présence des Valentins sur deux singles, recouverts par Etienne en 1987.

DJ Mars

Time bomb [EMI]

Quatorze titres rap puissants issus de la moulinette à beat de DJ-Mars, voilà de quoi est composé ce qui n'est pas une simple compilation mais bel et bien un album. De nombreuses pointures ont ainsi répondu présentes à l'invitation de notre homme : Oxmo Puccino, Dossey, Daddy Lord C, Psy4 de la Rime, Rockin Squat, Le Célèbre Bauza, G.Kill, Dee Bond, Faf Larage, DJ Nels, Raw-Dee, Mom's Maniolo, Frères Diak, Kery James, Les Sages Poètes de la Rue, La Rumeur, Joey & Paco, La Cosca Family... Une belle leçon de hip-hop à la française, qui remet une bonne fois les pendules de productions nettement plus « commerciales » à l'heure. Une vraie bombe... interporelle.

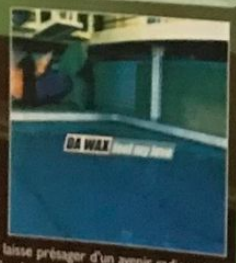
Fleshquartet

Love go [Virgin]

Acoustiquement déroutant, un brin inclassable (ce qui s'en rapproche le plus est à écouter du côté de Charles Mingus ou Nine Inch Nails), et par là même terriblement attachant, *Love go* est un superbe album à la fois jazzy et classique. Les cordes y sont reines, puisque violons et autres contrebasses mènent le bal avec classe devant des rythmes discrets et de légers solos de sax ou de guitare. L'ambiance générale est plutôt à l'introspection, à l'exception de *Love go*, paradoxalement le titre le moins représentatif (et peut-être le moins plaisant) de la production. Comme quoi les Suédois savent faire autre chose que de la techno.

Da Wax

Feel my love [EMI]

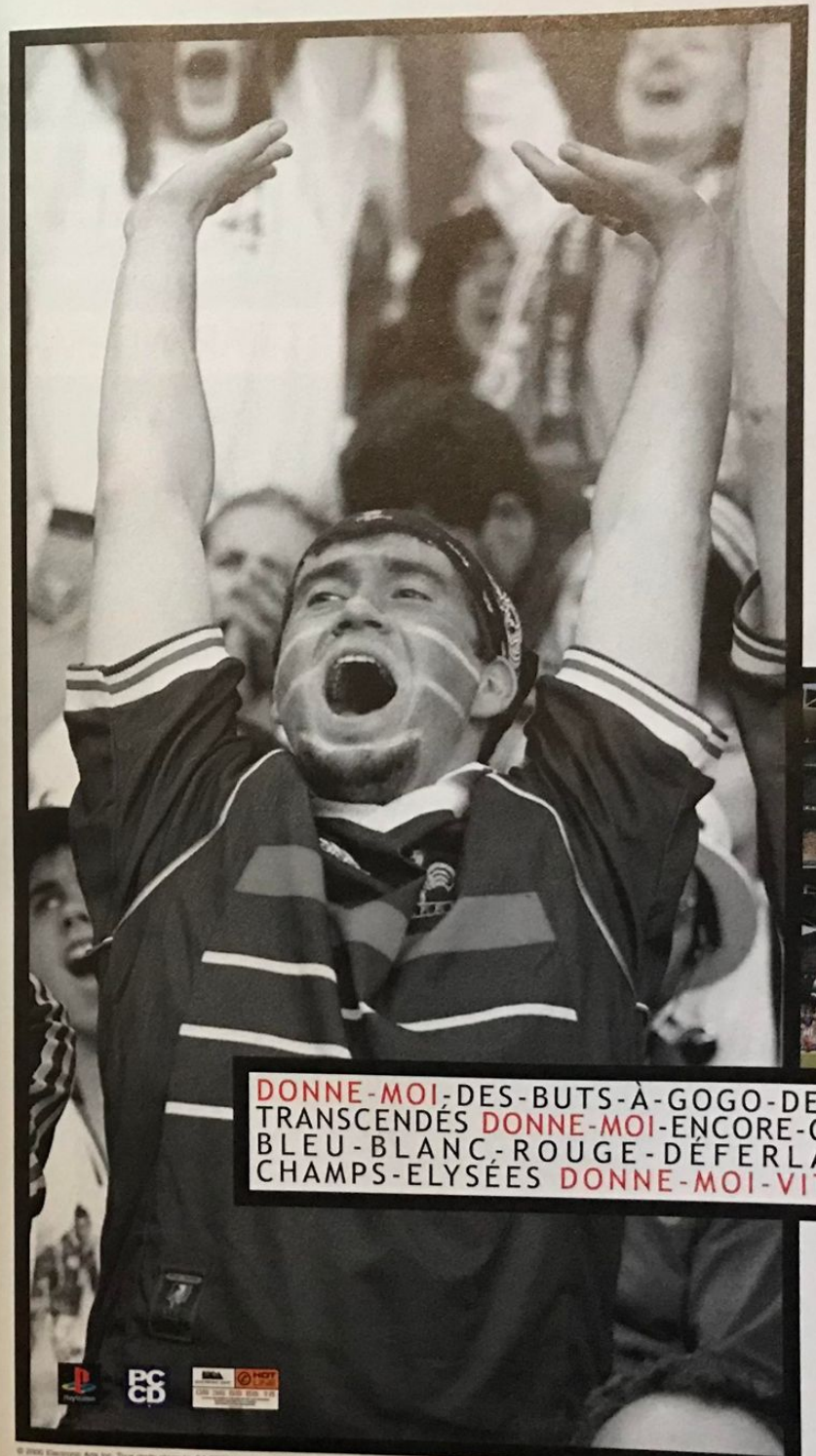


Ici, on joue du rock à l'état brut, sans chichis, sans faux-semblants. Da Wax n'a ainsi pas peur de plaquer de bon gros accords bien saturés sur des mélodies assez imparables, comme celle de *Feel my love*. Les influences clairement avouées ? Oasis, Supergrass, Foo Fighters... Bref, que des choses riches en bonnes vitamines pour les rockers. Et le résultat est là : ce premier jet (cinq titres seulement) laisse présager d'un avenir radieux à ce trio qui n'en veut. C'est tout le mal qu'on leur souhaite.

Chumbawamba

WYSIWYG [EMI]

Fidèles à leur habitude, les (désormais) huit anglais à vocation anticonformiste et libertaire de Chumbawamba ont produit un album aussi bon par sa qualité que par sa quantité. Après tout, ce n'est pas tous les jours qu'on nous propose 22 titres pop rock aux textes vaccinés contre le gnangnan correct. *Hey hey we're the junkies*, *She's Got all the friends that money can't buy*, *Lie lie lie lie lie*, *Jesus in Vegas*, ne sont que quelques-unes des perles de WYSIWYG (What You See Is What You Get... terme informatique très en vogue à la genèse des interfaces graphiques, comme celle du Mac). En un mot, exaltant et rafraîchissant. Bon o.k., en deux.



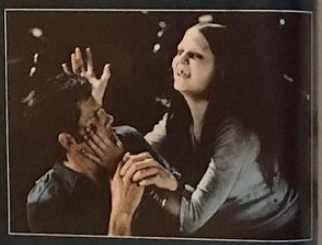
CINE

Entre le sport et le paranormal, il y aura de quoi faire s
d'autres écrans que ceux de vos télévisions. Pour occuper v
journées pluvieuses, entre deux parties de jeux vidéo, il exis
une autre expérience qu'on appelle le cinéma. C'est nouveau
Non, non, pas vraiment, laissez-moi vous expliquer.

UPPERCUTS ET PARANORMAL

QUAND ZORRO BOXE LARRY FLYNT...

UNE RUBRIQUE PRÉSENTÉE PAR LE MAGAZINE **PREMIERE**



LES ADVERSAIRES

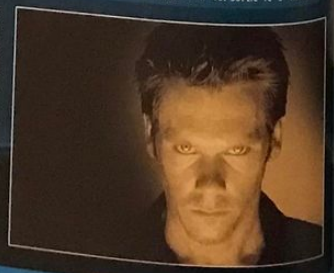
Ron Shelton, qui s'est fait une spécialité du film de sport (le base-ball avec *Cobb*, le basket avec *Les blancs ne savent pas sauter*, le golf avec *Tin cup*), aborde cette fois le monde de la boxe. Ses héros sont deux losers, deux champions potentiels qui ont malheureusement gâché la chance qui leur avait été donnée d'être un jour en haut de l'affiche. Aussi, quand un promoteur peu scrupuleux les appelle pour remplacer au poing levé deux de ses poulains, censés combattre au cours d'une réunion prestigieuse à Las Vegas, ils déboulent en voiture de Los Angeles sans réfléchir. Problème : ce sont les deux meilleurs amis du monde et le vainqueur se verra offrir une opportunité de challenge mondial. L'exécrable *Tin cup* avait mis en évidence l'incapacité de Shelton à marier le sentimentalisme et le sport. Ici, point d'eau de rose : le personnage féminin, jouée par Lolita Davidovich, sert plutôt de catalyseur comique -elle accompagne les deux lascars dont elle a été successivement la maîtresse. Car le film est très drôle, les vannes entre Antonio Banderas (*Le masque de Zorro*) et Woddy Harrelson (*Larry Flynt*) rythmant la première partie road-movie du film. La complémentarité des deux acteurs et la mise en scène inspirée de Shelton -notamment dans le combat de boxe final, grandiose- permettent au film de dépasser le stade du simple divertissement.

Comédie punchy de Ron Shelton. USA. Avec Antonio Banderas (Cesar Dominguez), Woody Harrelson (Vince Boudreau), Lolita Davidovich (Grace Paxic), Tom Sizemore (Joe Domino)... Scénario : Ron Shelton. Photo : Mark Vargo. Musique : Alex Wuckman. Prod. : Stephen Chin. Distr. : CTV International. 2 h 04. Sortie le 10 mai.

HYPNOSE

Le succès mondial de *Sixième sens* a donné des idées aux producteurs hollywoodiens, jamais en reste pour recycler des recettes qui ont fait leurs preuves. Le deuxième film de David Koepp (après le très sous-estimé *Réactions en chaîne*) explore en effet à son tour l'univers du paranormal. Kevin Bacon y incarne un bon père de famille américain qui se met à voir et à entendre une jeune morte, après une séance d'hypnose entre amis. La défunte serait, en fait, l'ancienne locataire de la maison où il habite... Scénariste réputé (*Mission : impossible, Jurassic Park, Le monde perdu*, le futur *Spiderman* de Sam Raimi ; rien que ça), David Koepp a collaboré avec l'immense Richard Matheson (romancier culte de SF, auteur de *L'homme qui rétrécit* ou de *Duel*) pour écrire cette histoire, où l'angoisse le dispute au drame intimiste. L'évolution du personnage principal, d'abord incrédule, puis flippé, enfin aux portes de la folie, est à cet égard d'une justesse bien sentie. L'excellent Kevin Bacon (bientôt dans *The hollow man* de Paul Verhoeven, remake très attendu de *L'homme invisible*) lui apporte une humanité bienvenue, le manque de profondeur étant trop souvent l'apanage de ce type de productions.

Thriller sensé de David Koepp. USA. Avec Kevin Bacon (Tom Witzky), Kathryn Erbe (Maggie Witzky), Illeana Douglas (Lisa), Zachary David Cope (Jake Witzky)... Scénario : Richard Matheson et David Koepp. Photo : Fred Murphy. Musique : James Newton Howard. Prod. : Judy Hofflund, Gavin Polone, Michele Weisler. Distr. : Mars Films. 1 h 40. Sortie le 3 mai.



Illustrations Droits Réservés

GUY ROUX MANAGER 2000

"Il faut à la fois un bon manager et de bons joueurs pour faire de grands résultats."

PlayStation

- Toutes les données actualisées de la saison 99/2000.
- 7 000 joueurs définis par 38 caractéristiques.
- 4 Championnats : Français, Anglais, Allemand et Italien.
- Les plus grandes rencontres européennes.
- Retransmission des matchs en 3D.

La meilleure simulation de management de football tout en français !

Egalement disponible sur PC CD-Rom.

© 2000 Anco Software Ltd. Tous droits réservés.

www.ubisoft.fr
08 36 68 46 32
3615 UBI SOFT

Ubi Soft

ANCO

BIENVENUE DANS UNE NOUVELLE REPUBLIQUE
CAPTIVITÉ, INÉGALITÉ, HOSTILITÉ
GALERIANS
ガレリアンズ
PlayStation
CRAVE ENTERTAINMENT
ASCII
astuces & infos, 3615 Crave* ou www.crave.fr

making of

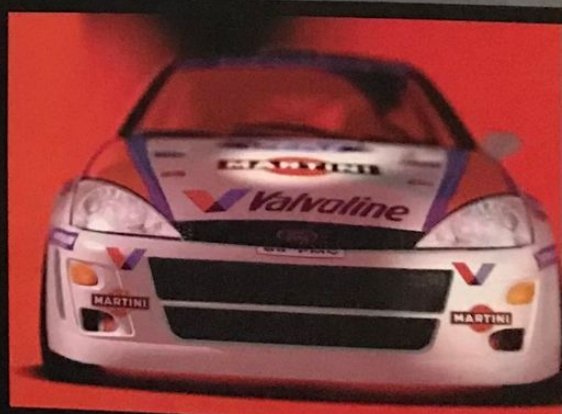
MAKING OF
Par Jean Santoni

Colin McRae Rally 2

Dernière ligne droite pour Codemasters

EDITEUR : CODEMASTERS - DISPONIBLE EN JUIN 2000

COLIN MCRAE RALLY 2 RETARDE. SANS DOUTE NE FAUT-IL PAS SE PLAINDRE. LES DEVELOPPEURS DE CHEZ CODEMASTERS PEAUFINENT CET ULTIME JEU DE RALLYE QUI DEVRAIT DEVENIR LA NOUVELLE REFERENCE DU GENRE. APRES QUELQUES MOMENTS PASSES EN COMPAGNIE D'UNE VERSION DU JEU PLUTOT AVANCEE, NOUS VOUS LIVRONS NOS PREMIERES IMPRESSIONS. IL N'Y A PAS A DIRE, LE MEILLEUR RESTE A VENIR SUR PLAYSTATION PREMIERE DU NOM !

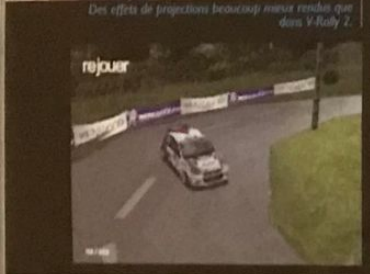


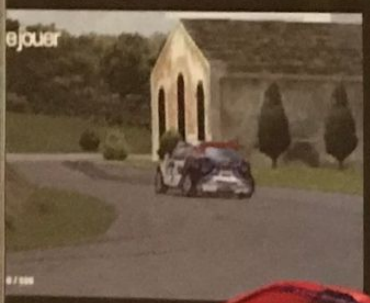
© Codemasters

making of

MAKING OF
COLIN McRAE RALLY 2

Des effets de projections beaucoup mieux rendus que dans V-Rally 2.





Ce n'est pas une révélation, vous vous en êtes sans doute aperçu en tombant par hasard sur les publicités de Codemasters le mois dernier : le lancement de Colin McRae Rally 2, prévu initialement en avril, a finalement été repoussé. Ben, ouais, la vie de joueur, ce n'est pas toujours facile. Il va donc falloir faire preuve de patience et attendre bien gentiment le milieu du mois de juin. Tss, tss, cessez de râler comme des p'tits vieux, c'est plutôt bon signe ce genre de retard. En gros, ça signifie que cette suite ne fera pas les frais d'impératifs commerciaux stupides.

Des options à gogo

Pour rendre cette attente moins insupportable, Codemasters est venu nous présenter une nouvelle version bêta (pour comprendre la chose, précipitez-vous sur notre rubrique Portrait de ce mois). Inutile de dire qu'en l'espace de quelques secondes - le temps nécessaire pour trouver une PlayStation, effectuer les branchements et lancer le jeu - tous les membres de la rédaction se sont soudainement agglutinés autour de mon bureau ! « Laissez-le respirer, laissez-le respirer ! » A l'inverse de la démo du mois de mars, cette nouvelle version permet de se faire une idée précise du contenu de cette simulation de rallye. Comparés au premier volet, les modes de jeu se sont étoffés de manière significative, c'est même carrément le jour et la nuit. Colin McRae Rally 2 propose dorénavant deux styles de jeu radicalement différents. On distingue le mode Arcade et le mode Rally. Ça ne vous rappelle rien ? V-Rally 2, of course ! En arcade, le pilotage a été simplifié à l'extrême : les bagnoles dérapent de façon très exagérée et c'est tout juste si l'on doit relâcher la pédale de frein pour négocier les virages. Concernant ces modes de jeu, les développeurs ont pensé à peu près à tout. Vous pourrez disputer un championnat, des courses uniques, courir contre la montre (avec ou sans ghost) et jouer à deux en écran splitté. Durant le championnat et les courses simples, vous aurez également la possibilité d'affronter jusqu'à 5 concurrents gérés par la console. A priori, sur notre version, la PlayStation encaissait sans broncher la présence simultanée des six voitures, même dans les virages en épingle. Pour maintenir un nombre d'images par seconde constant et une bonne impression de vitesse, les développeurs ont toutefois dû faire un certain nombre de concessions. La modélisation des voitures est nettement moins détaillée qu'en mode Rallye (moins de polygones, pas d'effets d'environment mapping, l'intérieur des caisses n'est pas visible), les textures des décors perdent en finesse (le rendu est très proche du premier Colin), le moteur de jeu ne gère pas les déformations de la carrosserie en cas de chocs, et, pour finir, la vue cockpit est passée à la trappe. Pour le mode Rally, pas de gros bouleversements, on retrouve le championnat, les étapes simples, le rallye simple et le contre la montre. La Rally School a toutefois disparu pour laisser la place au mode Défi, qui aurait très bien pu s'appeler Rally Masters. Dans cette épreuve, deux pilotes s'affronteront sur deux tracés rigoureusement identiques disposés en parallèle. Logiquement, dans la version définitive, on devrait pouvoir jouer ce mode à deux en écran splitté. Un mode Tournoi est également au programme et permettra à huit joueurs de s'affronter en alternance. Bref, il y a de quoi s'occuper.

La vue cockpit procure d'excellentes sensations. Petite nouveauté : les tableaux de bord des 21 voitures ont été modélisés.

Suite à petit problème de santé, vends snowboard. Mise à prix 1000 F.

www.QXL.fr

QXL.fr
Qui dit mieux ?

Des skis aux windsurfs, des rollers aux patins vous trouverez sur QXL de quoi vous faire peur sur la neige, la mer, le bitume ou les escaliers bien cirés de la concierge même quand votre portefeuille n'a pas la taille XXL.

TOUTE LA GLISSE ÉTÉ/HIVER AUX ENCHÈRES SUR LE NET.

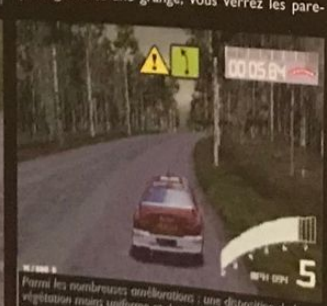
Les ralentis n'ont rien à envier à ceux de Gran Turismo 2.

Nos impressions

Même s'il ne s'agit que d'une version bêta, difficile de ne pas rester bouche bée devant la réalisation technique de Colin McRae Rally 2. La modélisation des véhicules (700 polygones contre 400 pour Colin) est tout d'abord nettement plus réaliste que dans V-Rally 2. Plus étonnant encore, même les caisses de Gran Turismo 2 n'atteignent pas ce niveau de détails ! Pour les paysages, les responsables des graphismes ont effectué un énorme travail sur les reliefs carrément plus marqués ainsi que sur la disposition de la végétation. Cette dernière était, en effet, beaucoup trop linéaire dans le premier Colin. Pour ce qui est des sensations de pilotage, si on retrouve globalement ses marques par rapport à Colin, les développeurs ont complètement revu certains modèles physiques comme les réactions des suspensions (les roues sont gérées de façon indépendante) et les facteurs d'adhérence sur terrain enneigé et verglacé. Sinon, depuis la première version bêta, les transferts des masses ont été optimisés, les voitures ne partent plus en dérapage à 50 km/h. Rassurez-vous, les gros travers qui ont fait le succès du premier volet sont toujours de la partie. L'un des points les plus bluffants reste incontestablement la complexité de la gestion des dégâts. Impossible de ne pas penser à World Touring Car. Il paraît d'ailleurs qu'il existe une petite concurrence entre l'équipe de Colin 2 et celle de WTC, ceci explique cela. A l'instar du troisième volet de TOCA, après avoir joué les crash-test-dummies avec un séquoia géant et une grange, vous verrez les pare-chocs, le capot, le coffre et les ailerons arrière vibrer ou se soulever sous l'effet de la vitesse, puis se désolidariser ! Impressionnant. Enfin, un tas de petits détails contribuent à renforcer le dynamisme des courses, comme les projections de gravier, les traces de pneu lors des dérapages, les retours de flamme du pot d'échappement ou encore les antennes radio qui ondulent au vent. Seuls bémols de cette version bêta, un clipping encore bien présent (on nous promet une amélioration de ce côté-là) et des bruits de chocs pas suffisamment prononcés, mais, bon, compte tenu du savoir-faire de l'équipe de développement, on ne s'inquiète pas trop pour la suite des événements ! Oups, nous allions oublier : si vous souhaitez voir la bête en mouvement, le CD de démos contient la vidéo d'un ralenti. Quoi, vous êtes encore là ?

Sur notre version, le moteur ne gérait pas les collisions en temps réel.

La gestion des dégâts est nettement plus visuelle que dans le premier Colin. Ici, un coffre qui se soulève sous l'effet de l'impact.



Parmi les nombreuses améliorations : une disposition de la végétation moins uniforme et des reliefs beaucoup plus prononcés.

TOUJOURS PLUS !

Quelques infos en vrac, histoire d'être complet. En ce qui concerne le nombre de voitures : 21 modèles officiels (WRC, Kit Car) seront disponibles. Cette simulation proposera également plus de 50 spéciales fictives réparties sur les 8 zones géographiques du championnat WRC et 6 types de conditions météorologiques (les trucs habituels, plus les tempêtes de neige, la brume et la bruine). Avec un peu de chance, on devrait avoir droit à des changements météo en temps réel. Parmi les autres petites nouveautés, on remarque que le garage a subi un sacré lifting ! désormais, à chaque fois que vous effectuez un réglage, une petite animation fait pivoter la voiture, dévoilant ainsi la pièce modifiée. Sympa. Outre ces considérations d'ordre purement esthétique, il est désormais possible d'agir sur 7 points de réglage (pneus, boîte, suspensions, rapport de puissance, répartition du freinage, puissance du freinage, angle de braquage) et 10 points de réparation ! Voilà qui devrait satisfaire les mécanos en herbe.

Comme dans V-Rally 2, le pilote et le copilote ont été modélisés, en revanche, ils ne sont pas animés.

Concert GRATUIT
David HALLYDAY
Shola AMA
RICARD S.A
LIVE MUSIC
plus d'infos : www.ricard-salivemusic.com
NRJ
www.nrj.fr
HIT MUSIC only !*

David Hallyday - Shola Ama

11 mai Bordeaux	18 mai Brest	27 mai Besançon	13 juin Lyon
12 mai Poitiers	20 mai Rouen	30 mai St Etienne	16 juin Lille
16 mai Nantes	25 mai Dijon	10 juin Amiens	
17 mai Rennes	26 mai Strasbourg		

Pour connaître la fréquence NRJ de votre ville : 08 36 68 42 48 ou tapez 3615 code NRJ*, rubrique STA, site internet : http://www.nrj.fr *2,23F/mn

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

DOCK GAMES S'ENGAGE

- A VOUS RACHETER CASH** VOS JEUX ET VOS CONSOLES. Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.
- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS. Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
- A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES. Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.

DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**

OFFRE* EXCLUSIVE DOCK GAMES

899F

Console +1 manette analogique vibrante + PACK ACCESSOIRES

+ 1 manette analogique vibrante
+ 1 cable RGB
+ 1 carte mémoire et son boîtier

TRUCS ET ASTUCES SUR 3615 CODE DOCK GAMES* *PMSR, 2,23F/mn

DOCK GAMES RACHETE CASH** VOS ANCIENS JEUX

NOUVEAUX MAGASINS
FRANCE - EUROPE - SUISSE - DOM TOM

DAX
10, rue Neuve
Tél. (consulter minitel)

BERCK/MER Center
ZIC Continent - La Verte Vigogne
03.21.09.48.13

LAGNY s/MARNE
6, rue des Marchés
01.60.07.73.07

ST BRIEUC Center
12, rue Charbonnerie
02.96.61.72.60

PAMPELUNE Center (ESPAGNE)
38, rue Amaya
(00 34) 948.15.42.23

GEX
Centre C. «Les vertes campagnes»
75, route vertes campagnes
04.50.41.92.21

QUIMPER 2 Center
Centre C. «Géant Casino»
Route de Bénodet
02.98.10.24.78

ALES
21, rue Taisson
04.66.52.38.95

PONTARLIER
4, rue de la Gare
03.81.46.23.29

LUXEMBOURG Center
7, rue St Vincent
ESCH S/ALZETTE
(00 352) 26.53.04.42

METZ Center
Galerie St Jacques
03.87.75.22.75

BOURGES Center
7-9, rue Coursarlon
02.48.70.39.10

MOLSHEIM
24, avenue de la Gare
03.88.38.33.32

FORBACH
58, route nationale
03.87.88.76.87

ST QUENTIN Center
Place de l'Hôtel de Ville
03.23.05.17.75

L'adresse des magasins est consultable sur le minitel 3615 code DOCK GAMES* ou sur internet : www.dockgames.com

FRANCE

ABBEVILLE	03.22.24.90.80	GAP	04.92.56.09.66	ST QUENTIN CENTER NOUVEAU	03.23.05.17.75
ALBI	05.63.49.54.40	GEX	04.50.41.92.21	STRASBOURG CENTER	03.88.22.54.81
ALES NOUVEAU	04.66.52.38.95	GRENOBLE NOUVEAU	04.76.47.14.25	TARBES	05.62.44.92.93
AMIENS CENTER	03.22.92.28.85	HAGUENAU	03.88.73.53.59	TARNOS	05.59.64.18.88
ANGERS CENTER	02.41.87.59.14	LAGNY s/ Marne NOUVEAU	01.60.07.73.07	THIONVILLE CENTER	03.82.34.61.49
ANGLET CENTER	05.59.03.72.03	LA ROCHELLE	05.46.41.29.01	THONON les BAINS	04.50.71.69.02
ANGOULEME CENTER	05.45.94.43.15	LA ROCHE/YON CENTER	02.51.47.39.52	TROYES	03.25.73.11.20
ANNECY	04.50.51.44.98	LA VARENNE St HILAIRE	01.41.81.03.17	VALENCE	04.75.56.72.92
ANNEMASSE	04.50.87.16.75	LE HAVRE CENTER	02.35.19.36.46	VALENCIENNES CENTER	03.27.47.30.60
ARLES	04.90.96.84.81	LENS CENTER	03.21.28.45.45	VANNES CENTER	02.97.42.60.60
ARRAS	03.21.23.45.25	LES LILAS	01.43.63.05.37		
AUTUN	03.85.52.85.53	LILLE	03.20.51.44.75		
AUXERRE	03.86.52.22.21	LILLE 2 CENTER	03.28.38.18.78		
AVIGNON CENTER	04.90.82.22.81	LIMOGES CENTER	05.55.12.16.12		
BARENTIN CENTER	02.35.91.98.88	LORIENT CENTER	02.97.21.69.73		
BERCK/MER CENTER NOUVEAU	03.21.09.48.13	LORIENT 2 CENTER	02.97.87.81.82		
BESANCON	03.81.81.67.09	LYON	04.78.60.33.60		
BEZIERS	04.67.28.03.91	MACON	03.85.40.91.74		
BLOIS	02.54.74.97.38	MEAUX	01.60.25.11.56		
BOULOGNE sur MER CENTER	03.21.30.20.95	METZ CENTER NOUVEAU	03.87.75.22.75		
BOURGES CENTER NOUVEAU	02.48.70.39.10	MOLSHEIM NOUVEAU	03.88.38.33.32		
BREST CENTER	02.98.46.11.46	MONT de MARSAN CENTER	05.58.06.39.51		
BRIVE	05.55.17.92.30	MONTARGIS	02.38.98.00.67		
CALAIS CENTER	03.21.19.49.59	MONTELIMAR	04.75.01.75.82		
CAMBRAI CENTER	03.27.78.77.42	MORLAIX	02.98.88.41.90		
CERGY PONTOISE	01.34.25.06.06	NANCY CENTER	03.83.17.35.29		
CHALON S/SAONE	03.85.42.98.58	NEVERS CENTER	03.86.61.23.32		
CHAMBERY	04.79.60.03.81	NIMES	04.66.21.81.33		
CHARLEVILLE-MEZIERES	03.24.57.43.19	NIORT CENTER	05.49.77.08.13		
CHATEAUROUX	02.54.60.86.97	ORLEANS	02.38.80.45.50		
CHATELLERAULT	05.49.21.80.76	PAMIERS	05.61.67.34.63		
CHOLET	02.41.46.06.01	PAU CENTER	05.59.72.91.32		
CLERMONT-FERRAND	04.73.28.93.37	PONTARLIER	03.81.46.23.29		
COGNAC CENTER	05.45.35.07.45	QUIMPER CENTER NOUVEAU	02.98.64.29.15		
COLMAR	03.89.21.72.72	QUIMPER 2 CENTER NOUVEAU	02.98.10.24.78		
CREIL CENTER	03.44.25.56.64	REIMS	03.26.77.96.76		
DAX NOUVEAU consulter minitel		RENNES	02.99.31.11.26		
DIEPPE	02.35.84.63.90	ROUEN CENTER	02.32.08.03.03		
DIJON	03.80.58.95.94	SENLIS CENTER	03.44.60.07.78		
DUNKERQUE CENTER	03.28.66.73.73	SALLANCHES CENTER	04.50.58.49.11		
FECAMP	02.35.29.90.60	SAINTES CENTER	05.46.74.13.56		
FONTAINEBLEAU	01.60.72.80.56	SARREGUEMINES	03.87.02.96.00		
FORBACH NOUVEAU	03.87.88.76.87	ST NAZAIRE	02.40.22.60.15		
FREJUS	04.94.53.64.18	ST BRIEUC CENTER NOUVEAU	02.96.61.72.60		
		ST OMER CENTER NOUVEAU	03.21.88.14.18		

CORNERS

AGEN / SIDERAL VIDEO	Tél : 05.53.47.73.81
BRESSUIRE / PUTTY VIDEO	Tél : 05.49.74.22.79
CHATEAU-GONTIER / CLIP-CLAP	Tél : 02.43.70.37.40
DOUVRES LA DÉLIVRANCE / 80 PETIT BOBBERS	Tél : 02.31.37.08.14
JOUY EN JOSAS / CORMARK	Tél : 01.39.56.89.60
MONTESQUIEU VOLVESTRE / MONTESQUIEU VIDEO	Tél : 05.61.90.21.60
PAUILLAC / COBRA VIDEO	Tél : 05.56.59.16.90
St ANDRÉ de CUBZAC / LIBERTY VIDEO	Tél : 05.57.43.26.50
St MEDARD EN JALLES / HARTHMAN VIDEO	Tél : 05.56.05.18.11
VOIRON / PEP VIDEO	Tél : 04.76.65.96.37

EUROPE

BRUXELLES CENTER	Tél : (2) 514 67 35
LUXEMBOURG CENTER NOUVEAU	(00 352) 26.53.04.42
PAMPELUNE CENTER (Espagne) NOUVEAU	(00 34) 948.15.42.23

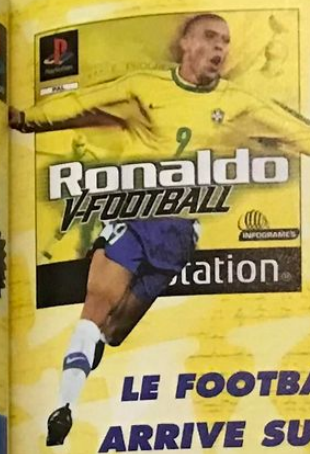
SUISSE

GENEVE - CHARMILLES	Tél : 022.940.03.80
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél : 022.800.30.90
GENEVE - MEYRIN	Tél : 022.980.07.60
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.10
ROLLE	Tél : 021.826.26.26
SIERRE	Tél : 027.455.73.80
SIGNY NOUVEAU	Tél : 022.363.03.89
SION	Tél : 027.323.53.61

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE - CONTACT Raymond IGLESIAS 079.213 68 80

DOM TOM

FORT de France	Tél : 05.96.63.12.12

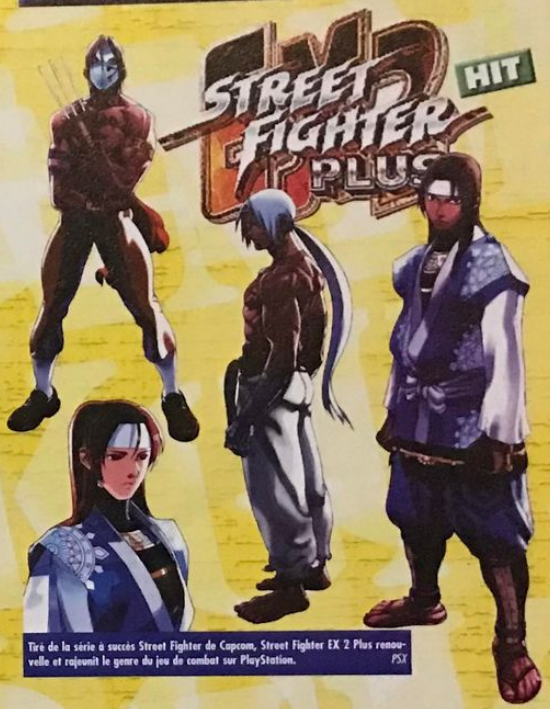


TOP

Enfin un jeu différent, dans le plus pur style de celui de l'Equipe du Brésil : une connotation de fête, et de magnifiques gestes. PSX

CRAMPONNEZ-VOUS
LE FOOTBALL SAMBA
ARRIVE SUR PLAYSTATION

RETROUVER
DOCK GAMES
SUR INTERNET
www.dockgames.com



HIT

Tiré de la série à succès Street Fighter de Capcom, Street Fighter EX 2 Plus renouvelle et rajeunit le genre du jeu de combat sur PlayStation. PSX

Un jeu d'aventure au scénario travaillé, visiblement inspiré des nouvelles d'Isaac Asimov et à l'ambiance graphique très particulière. PSX

NEW

NEW

Un titre à ne pas manquer, une des meilleures simulation de football sur Playstation. PSX

NEW

Découvrez l'univers prestigieux de Porsche®, installez-vous au volant de ces voitures hors du commun pour tester vos réflexes et votre aptitude au pilotage. PSX

SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON

* Promotions et conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles. ** Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement. *** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées.

Par François Tarrain

making of

Driver 2

EDITEUR : INFOGRAMES/GT INTERACTIVE - DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 2000

UN PETIT ALLER-RETOUR A NEW CASTLE, DANS LE FIEF DE REFLECTIONS, AURA SUFFI A RAVIVER LA FLAMME ALLUMEE PAR DRIVER L'ANNEE DERNIERE ET A NOUS RASSURER SUR UN POINT : MEME SI LES NOUVELLES AVENTURES DE TANNER N'ONT RIEN DE REVOLUTIONNAIRES, ELLES S'ANNONCENT SUFFISAMMENT PALPITANTES POUR PROPULSER DRIVER 2 AU RANG DES TITRES LES PLUS ATTENDUS SUR PLAYSTATION !

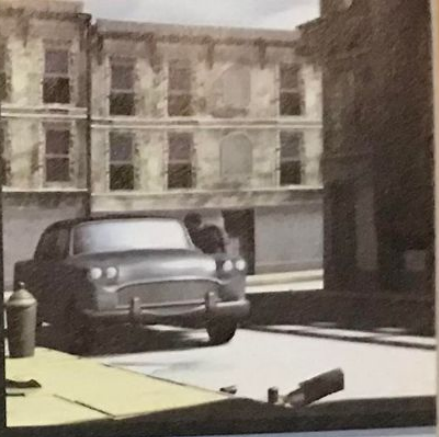
Un homme dans la mafia

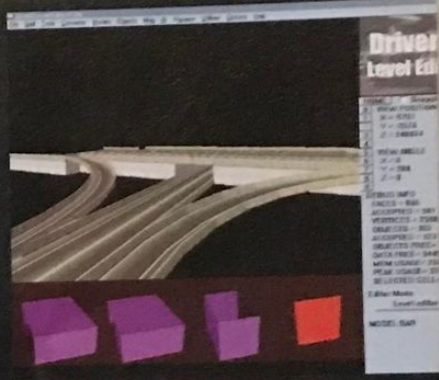
Il y a deux mois, les premiers éléments dévoilés par Reflections concernant Driver 2 nous permettaient de dresser un premier « portrait » de cette suite. Eh bien depuis, outre le fait que ça va plutôt pas mal merci, nous avons eu l'occasion de découvrir de visu une première version jouable. Enfin, jouable… façon de parler. Ho, ho, on se calme ! Je ne suis pas en train de dire que Driver 2 est injouable (donc raté). Je dis simplement que, vu le stade relativement peu avancé du développement, la version actuelle possède un côté « embryonnaire pas fini » assez marqué. Est-ce à dire qu'il reste encore pas mal de boulot à abattre pour finaliser le projet ? Assurément… Bon, cela étant dit, vous êtes maintenant prévenu : par rapport au papier que j'ai écrit il y a deux mois, ne vous attendez pas à découvrir aujourd'hui dans ses moindres détails ce second épisode de Driver. Non, pour ça, il faudra encore patienter un peu… Tiens, j'en entends certains qui se disent : « Pourquoi il nous pond un papier sur Driver 2, alors qu'il a rien de neuf à nous dire ! ». Réponse simple : parce qu'il faut bien que je gagne ma croûte, pardi ! O.k., o.k., j'déconne, calmez-vous… Si nous reparlons aujourd'hui de Driver 2, c'est pour deux bonnes raisons. 1/ Parce qu'on apprécie particulièrement ce produit et que ça nous fait plaisir de vous en causer. 2/ Parce qu'il y a quand même quelques petites choses dont je ne vous avais pas parlé précédemment. Z'êtes rassuré, là ?

Résumé du premier épisode

(Note pour ceux qui ont lu le numéro 40 de PlayStation Magazine : passez au paragraphe suivant) Histoire de resituer un peu Driver 2, je m'en vais répéter brièvement ce que j'ai déjà dit il y a deux mois. Attention, suivez bien, ça va aller très vite : 4 nouvelles villes (Las Vegas, Chicago, Rio et La Havane) fidèlement reproduites, 40 missions, Tanner hérite d'un coéquipier (Tobias Jones), possibilité de quitter sa voiture à tout moment, des modèles de caisses plus variés, mode deux joueurs. Voilà, maintenant, passons aux nouvelles fraîches !

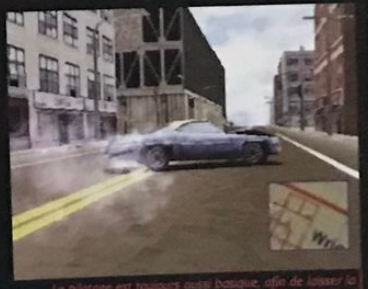
Notre visite dans les studios de Reflections nous a permis d'en apprendre un peu plus sur le scénario du mode « Undercover ». Tout commence lorsque Pink Lenny, comptable et homme de confiance d'un certain Solomon Caine (le parrain régnant sur Las Vegas et Chicago), décide de doubler son patron en s'alliant avec une bande de Brésiliens pas franchement recommandables. Seulement voilà, Caine découvre la supercherie et pique une grosse colère. Il veut à tout prix la peau de Lenny et s'apprête à mettre les deux villes à feu et à sang afin de retrouver son ex-comptable et bouter hors de son territoire la menace brésilienne ! C'est dans ce climat tendu que Tanner et son coéquipier, Tobias Jones, interviennent. Histoire de démêler cette embrouille, les deux compères vont, dans un premier temps, court-circuiter les Brésiliens venus de La Havane pour s'implanter à Chicago, tout en recherchant activement Lenny. De son côté, Caine voulant



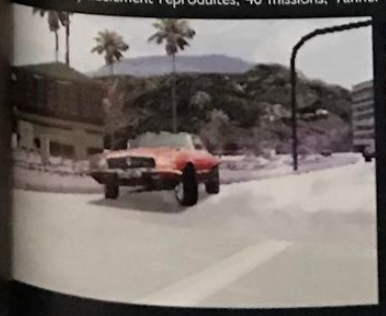


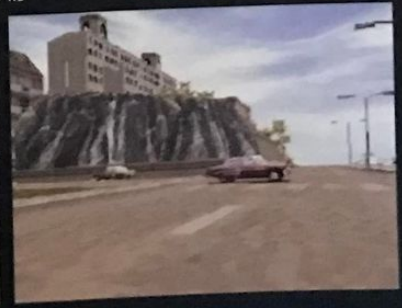
Afin de rendre les parcours un peu plus variés, les développeurs ont ajouté les maps de virages différents et de véritables échangeurs d'autoroutes.

Les caisses disponibles à La Havane sont, pour la plupart, des vieilles guimbardes américaines des années 50/60.



Le pilotage est toujours aussi basique, afin de laisser la part belle aux courses poursuites endiablées !



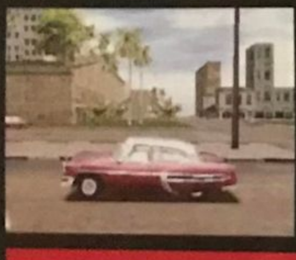


40 missions,
4 villes, 40 voitures
et beaucoup
de tôles froissées !

également mettre la main sur celui qui l'a doublé, Tanner décide d'offrir ses « loyaux » services. Infiltré dans son organisation, Tanner doit se rendre à Las Vegas ou « Lenny le fugitif qui flippe grave » a été repéré, puis à Rio où il a demandé la protection des Brésiliens. Voilà, en gros, le scénario de Driver 2 : une violente lutte de pouvoir entre un parrain américain et une bande de mafieux brésiliens, et au milieu notre pauvre Tanner naviguant en territoire miné !

Le décor est planté

Si l'on se réfère au scénario dévoilé par Reflections, les 40 missions de Driver 2 devraient, en toute logique, se dérouler chronologiquement à La Havane, Chicago, Las Vegas, puis Rio. Concernant l'architecture de ces missions, le système retenu est radicalement différent de celui initié dans le premier épisode. Ce coup-ci, on oublie le coup du répondeur et du choix entre 2 ou 3 missions qui influent sur le scénario : Driver 2 est beaucoup plus linéaire. En clair, vous parcourez le jeu du début à la fin en suivant un cheminement préétabli ! Bon, o.k., c'est moins fun et ça enlève un peu d'originalité au jeu, mais en contrepartie, ce procédé narratif a permis aux développeurs de concevoir un scénario plus complexe et mieux ficelé. Et, en ce sens, cela confère à Driver 2 un côté « polar noir » digne des productions du cinéma US... D'ailleurs, le souci de coller à l'esprit d'un vrai film se retrouve dans la qualité des scènes cinématiques. La réalisation et la mise en scène de ces dernières sont, en effet, à des années lumière de celles du premier épisode. Personnages parfaitement modélisés (gestuelle, mimiques, personnalité, voix...), mouvements de caméras dynamiques, souci du détail... Les quelque 25 minutes de cut scenes présentes dans Driver 2 sont des petits bijoux qui vous immergent totalement dans l'aventure !



Le fond après la forme

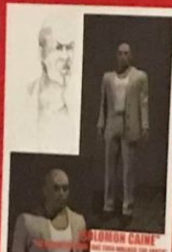
Malgré notre curiosité, Martin Edmondson, le big boss de Reflections, n'a rien dévoilé du contenu des missions présentes dans Driver 2. Seule certitude, elles seront plus longues, un peu moins « chronométrées » (ce qui était trop souvent le cas dans le premier opus) et, surtout, plus originales. Pourquoi ? Eh bien, pour trois raisons : primo, il est désormais possible de sortir de sa voiture à tout mo-

LES PROTAGONISTES

Pour Driver 2, un gros travail a été fourni concernant le scénario, la qualité des nombreuses scènes cinématiques et, surtout, l'originalité des différents personnages secondaires. Ainsi, chacun des protagonistes a un caractère bien trempé et joue un rôle actif dans le déroulement de l'aventure. Alors, histoire de faire connaissance avec eux, laissons à Tanner himself le soin de faire les présentations :

« C'est ce gros tas de lard qui a mis le feu aux poudres entre Solomon Caine et ces fous furieux de Brésiliens ! Et c'est à cause de lui que j'ai encore failli y rester en essayant de faire le ménage dans cette sordide embrouille de mafieux. Cette larve toujours en sueur, aussi lâche que fourbe, était un des hommes de confiance de Caine (son « comptable », en fait), mais il l'a salement doublé en passant un deal avec les Brésiliens. Depuis, Caine veut sa peau... et il a bien failli y parvenir une fois ! »

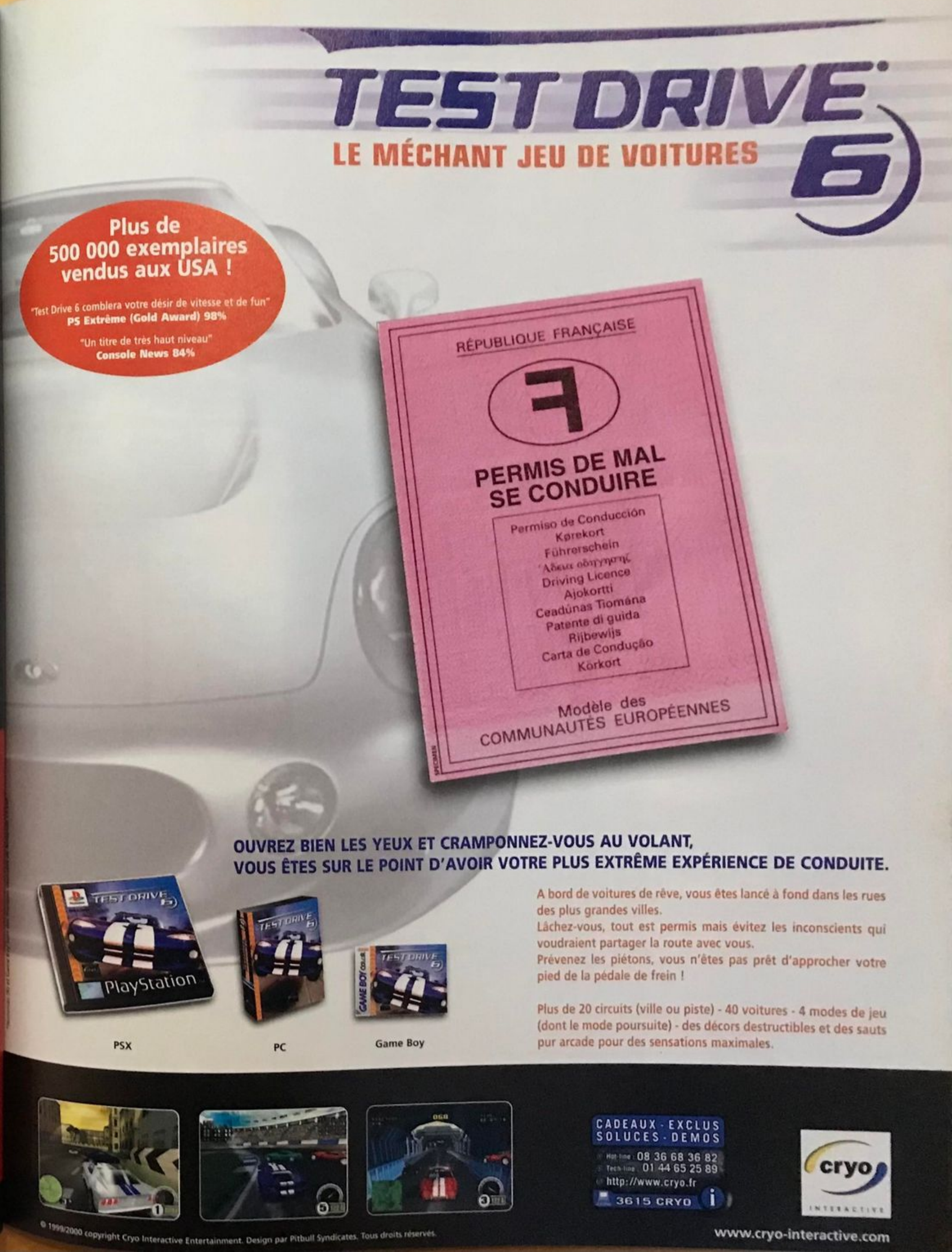
« J'en avais marre de la jouer solo à chaque fois que je devais affronter ces pourris du Milieu. Travailler sans filet, ça devenait vraiment trop dangereux et j'ai décidé de limiter les risques en faisant appel à un coéquipier. Il s'appelle Tobias Jones et sa présence à mes côtés s'avère bien pratique dans certaines situations. Il me rend service, m'épaule et me sauve parfois la mise. Bref, c'est une sacrément bonne recrue ! Peut-être un peu trop fougueux parfois, mais tellement indispensable que je lui pardonne ses sautes d'humeur... »



« Cet enfoiré régnait en maître incontesté dans les bas-fonds de Las Vegas et de Chicago, jusqu'à ce que les Brésiliens tentent de lui piquer son business. Depuis, il s'est lancé dans une véritable guérilla urbaine pour protéger son « territoire ». Sans pitié, froid et implacable, cette vermine de Caine qui veut trouer de part en part ce traître de Pink Lenny va me donner du fil à retordre. Un vrai « bad guy », quoi, qui ne connaît aucune limite, si ce n'est celle de sa propre tombe... »

« L'abruti de service, le gros pitbull qui donnerait sa vie et sa mère pour protéger Solomon Caine. Un homme de main décérébré, qui ne communique avec ses adversaires que par l'intermédiaire de son fusil à pompe à double canon scié. Un mec très fin, donc, qu'il vaut mieux buter avant de lui poser des questions... »

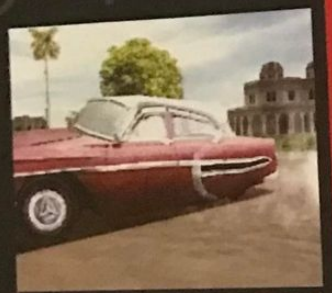
« Homme de l'ombre, ce Brésilien tire les ficelles sans jamais se montrer au grand jour. Il veut avoir la mainmise sur les rues de Las Vegas et de Chicago, et compte bien se servir de Lenny pour parvenir à ses fins. Bref, entre Solomon et lui, c'est pas franchement le grand amour ! »



MAKING OF DRIVER 2

making of

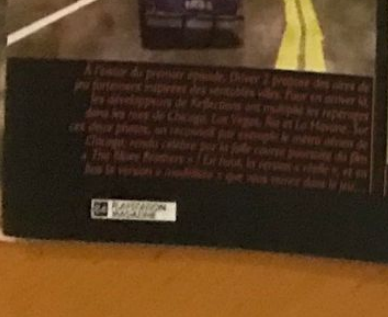
ment (sauf lorsque vous êtes poursuivi par des flics) pour remplir certains objectifs à pied (85 % du jeu se déroule au volant et 15 % à pinces), secundo on pourra « emprunter » n'importe quelle caisse croisée sur son chemin et, tertio, le choix de ces dernières s'est étoffé. Vieilles Cadillac décaties à La Havane, muscles cars, sportives des années 80, camion de pompier, ambulance, bus... Autant de modèles aussi variés (chacun possède un bruit de moteur spécifique) que différents à conduire ! Le dernier point sur lequel Driver 2 devrait différer de son aîné concerne l'architecture des niveaux. Ces derniers, s'ils s'avèrent proches de ceux conçus pour Driver 1 en terme de taille, devraient cependant réserver quelques surprises. Virages plus variés mélangeant intersections à angle droit, longues courbes et échangeurs d'autoroutes, textures un peu plus fines, bande son enrichie pour le brouhaha urbain, trafic composé d'un grand



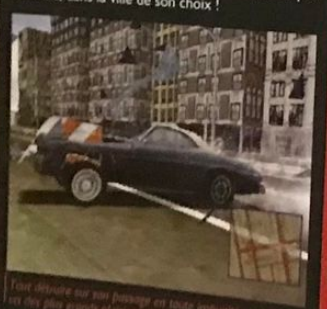
Le moteur graphique de Driver 2 n'évolue pas des masses, si ce n'est au niveau des voitures, un peu plus détaillées.

Les scènes cinématiques de Driver 2 sont vraiment très classes. Désormais, chaque perso est richement détaillé, que ce soit au niveau du visage ou de la gestuelle.

nombre de modèles différents de voitures, piétons à la gestuelle plus variée, IA des flics améliorée, fonctionnement de la barre d'infraction légèrement modifié (si vous changez de voiture en cours de mission, elle baisse et les flics deviennent moins agressifs)... Driver 2 semble bien décidé à peaufiner tous les petits détails, qui n'étaient pas parfaits dans le premier épisode ! Allez, pour finir, laissez-moi vous parler rapidement du mode deux joueurs. Celui-ci prend pour cadre des versions « réduites » des cartes du mode Undercover (la PlayStation ne peut pas gérer en double exemplaire les villes complètes) et propose des options « Flics contre voleur » où encore des petits challenges de rapidité où d'habileté, mais en aucun cas la possibilité de pratiquer le mode solo à deux ! Enfin, sachez que les modes « Take a ride » et « mini-jeux », déjà présents dans Driver, seront toujours de la partie, de même que le menu « Cheat » permettant d'activer quelques options cachées, au rang desquelles on compte la possibilité de conduire n'importe quel véhicule, dans la ville de son choix !



A l'issue du premier épisode, Driver 2 proposait des séries de poursuites inspirées des sensations vécu. Fuer en arrivet là, les développeurs de Reflections ont multiplié les repérages dans les rues de Chicago, Las Vegas, Rio et Le Havane. Sur ces deux points, on reconnaît par exemple le métro aérien de Chicago, rendu célèbre par le fameux poursuite du film « The Blues Brothers ». Le Havane, la version a vieilli », et en fait la version a modifiée à que vous venez dans le jeu.



Tout détruire sur son passage en toute impunité : voilà bien un des plus grands plaisirs procurés par la saga Driver !

INSPIRATIONS

■ *Driver 2 surfe toujours sur la vague « rétro seventies », chère aux séries cultes et autres polars américains des années 70. D'ailleurs, les développeurs de Reflections revendiquent fièrement cette parenté entre leur jeu et cette époque à jamais révolue. Pour preuve, ils n'hésitent pas à citer leurs sources d'inspirations, dont voici une liste non exhaustive* ■

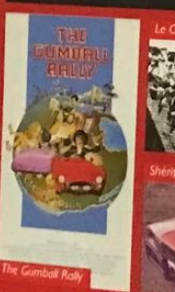
Bullit

Cours après moi shérif

Gone in 60 seconds

Grand Thef Auto

The Driver



The Gumball Rally

Le Convoi

Shériff fais-moi peur

Starsky & Hutch

The Blues Brothers

ESPACE 3 GAME'S ESPACE 3 GAME'S ESPACE 3 GAME'S

PLAYSTATION + DUAL FORCE 790 F

+ 100 F de bon d'achat*

VOLANT ACT LABS + CARTE PSX	590 F
VOLANT MAD CATZ LICENCIE SONY	790 F
VOLANT MAD CATZ	260 F
DUAL FORCE	490 F
VOLANT MC 2	790 F
SIEGE RACQUET	

*Bon d'une valeur de 50 F non cumulable. Valable pour l'achat d'un jeu de 500 F (hors console).

ACCESSOIRES

ACTION REPLAY PRO VF+K7	349 F	COMPRESSEUR CARTE MEMOIRE	99 F
ACTION REPLAY PRO CDX VF+K7	349 F	CARTE MEMOIRE+BOITE	49 F
MEUBLE DE RANGEMENT	79 F	PACK 6 CARTE MEMOIRE+BOITE	149 F
TOUR RANGE CD COULEUR	49 F	PACK 3 CARTE MEMOIRE+BOITE	99 F
GAME BOOSTER	399 F	PACK 3 CARTE MEMOIRE METAL+BOITE	119 F
CABLE LINK	99 F	CARTE MEMOIRE 120 BLOCS	149 F
VIRTUAL GUN	249 F	PACK 2 MANETTES SANS FILS	199 F
V.G.A BOX	499 F	PACK 2 MANETTES SANS FILS DUAL FORCE	349 F
PRISE PERITEL RGB	49 F	MANETTE TURBO	49 F
PACK DE VIBRATION	99 F	MANETTE ANALOGIQUE VIBRANTE	99 F
RALLONGE MANETTE	49 F	MANETTE DUAL SHOCK	199 F
		ADAPTATEUR MULTIJOUEUR	169 F
		VIRTUAL SIMULATION PAD+VIBREUR	149 F

PLAYSTATION

JEUX NEUFS EUROPEENS

ACE COMBAT 3	349 F	FIFA 2000	349 F	**MUPPET RACE MANIA**	**199 F**	SILENT HILL	329 F
ARMORINE	**299 F**	FIGHTING FORCE 2	359 F	MUSIC 2000	349 F	**SPACE DEBRIS**	**269 F**
ARMY MEN SARGE'S HEROES	**369 F**	FINAL FANTASY VIII	399 F	NASCAR 2000	369 F	SOUTH PARK LUV SHACK	299 F
ASTERIX LE FILM	299 F	FORMULA ONE 99 COLLECTOR	199 F	NBA 2000	369 F	SOUTH PARK RALLY	299 F
BALLISTIC	**249 F**	**GHOUL PANIC**	**299 F**	**NBA SHOWTIME**	**299 F**	**STAR OCEAN 2**	**199 F**
BLOODY ROAR 2	299 F	GRAN TURISMO 2	349 F	**NEED FOR SPEED**		STREET FIGHTER ALPHA 3	269 F
BUG'S LIFE ACTIVITY CENTRE	199 F	GRANDIA	369 F	**PORSCHE 2000**	**369 F**	STREET FIGHTER COL. 2	269 F
CAESAR PALACE 2000	329 F	GUNGAGE	249 F	NFL EXTREME	269 F	STREET SKATER 2	369 F
CASTROL HONDA SUPERBIKE	299 F	**GUY ROUX 2000**	**369 F**	NHL 2000	369 F	SUPERBIKE 2000	369 F
CHESSMASTER 2	349 F	HUGO 2	299 F	NHL FACE OFF 2000	299 F	**SYPHON FILTER 2**	**299 F**
COLIN MC CRAE RALLY 2	**299 F**	ISS PRO EVOLUTION	369 F	**NIGHTMARE CREATURE 2**	**TEL**	TARZAN	349 F
COLONY WARS 3	199 F	JAMES BOND DEMAIN NE MEURT JAMAIS	369 F	**POOL ACADEMY**	**369 F**	THEME PARK WORLD	369 F
CONSTRUCTOR + MEMO	249 F	**JEREMY McGRATH S.CROSS 2000**	**299 F**	PREMIER MANAGER 98	249 F	TIGER WOODS	
COOL BOARDERS 4	299 F	JIMMY WHITE'S CUEBALL 2	299 F	**PREMIER MANAGER 2000**	**349 F**	PGA TOUR 2000	369 F
CRASH TEAM RACING + PORTE CD	349 F	J.MADDEN 2000	369 F	PSYCHIC FORCE 2	349 F	TINY TANK	299 F
CROC 2	369 F	**JOJO'S BIZARRE ADVENTURE**	**329 F**	RAILROAD TYCOON 2	349 F	TOMB RAIDER 1 + 2	249 F
DIE HARD TRILOGY 2	**369 F**	KNOCK OUT KINGS 2000	369 F	RALLY CHAMPIONSHIP	369 F	TOMB RAIDER 4	249 F
DINO CRISIS+RESIDENT EVIL 2	369 F	LEGACY OF KAIN II SOUL REAVER	249 F	RAT ATTACK	299 F	**TOSHIDEN 4**	**349 F**
DISCWORLD NOIR	**299 F**	LEGEND OF KARTIA	249 F	RAYMAN 2	369 F	TOY STORY 2	369 F
DRACULA RESSURECTION	369 F	LEGO RACERS	299 F	**RAZMOKET FONT LEUR CINEMA**	**349 F**	TRACK N FIELD 2	369 F
DRAGON BALL FINAL BOUT	249 F	LE MONDE DES BLEUS	349 F	RAZMOKETS + PIC	349 F	UEFA 2000	369 F
DUNE 2000	369 F	LES SCHTROUMPFS	299 F	READY TO RUMBLE	369 F	URBAN CHAOS	369 F
ECW HARDCORE REVOLUTION	329 F	LEGO ROCK RAIDERS	299 F	**RESCUE SHOT**	**299 F**	V-RALLY 2	359 F
EHRGEIZ	299 F	MARVEL VS CAPCOM	329 F	RESIDENT EVIL 3	369 F	VAMPIRE HUNTER D	369 F
EURO 2000	**369 F**	**MEDIEVIL 2**	**199 F**	**RIDGE RACER 4 COLLECTOR**	**299 F**	**VANDAL HEART 2**	**TEL**
EVERY BODY'S GOLF 2	**199 F**	MEDAL OF HONOR	369 F	ROAD RASH JAILBREAK	369 F	VEGAS GAMES	349 F
F1 2000	369 F	METAL GEAR SOLID + METAL GEAR		**ROADSTERS**	**349 F**	**VICTORY BOXING 3**	**349 F**
F1 RACING CHAMPIONSHIP	**369 F**	MISSIONS SPECIALS	299 F	ROLLCAGE STAGE 2	299 F	VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE	269 F
F1 WORLD GRAND PRIX	299 F	MICRO MANIACS	369 F	**RUGBY 2000**	**369 F**	WARPATH: JURASSIC PARK	369 F
FEAR EFFECT	369 F	MIDNIGHT IN VEGAS	349 F	SAGA FRONTIER 2	369 F	WILD ARMS	249 F
		MIGHT & MAGIC CRUSADER	**369 F**	SHADOWMAN	299 F	**WWF SMACK DOWN**	**349 F**
		MIKE TYSON BOXING	**299 F**	**SHAOLIN**	**329 F**	X-MEN VS STREET FIGHTER	269 F
		MISSION IMPOSSIBLE	299 F			X-FILES	349 F

PROMO PSX

JEUX NEUFS EUROPEENS

AIR COMBAT	**99 F**	DIE HARD TRILOGY	169 F	LUCKY LUCKE	169 F	REVOLUTION X	99 F
ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT	149 F	DREAMS	149 F	MAGIC CARPET	99 F	**RIDGE RACER 4**	**149 F**
APE ESCAPE	149 F	FIFA 99	169 F	MEDIEVIL	149 F	ROCK'N ROLL RACING 2	99 F
ATLANTIS	149 F	**FIFA 98**	**129 F**	METAL GEAR SOLID	169 F	SMALL SOLDIERS	99 F
BATTLE SPORT	149 F	FINAL FANTASY 7	149 F	**MICKEY**	**149 F**	**SPEED FREAKS**	**99 F**
BUGS LIFE	99 F	FORMULA ONE 97	149 F	MONACO GP 2	99 F	SPYRO	149 F
C.C. ALERTE ROUGE	169 F	**FORMULA ONE 99**	**149 F**	MOTO RACER	149 F	**SPYRO 2**	**199 F**
C.C. MISSION TESLA	149 F	FORSAKEN	99 F	**MOTO RACER 2**	**169 F**	STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	169 F
CENTIPEDE	149 F	G.POLICE	99 F	**MULAN**	**99 F**	TAIL CONCERTO	149 F
CHINE	**169 F**	G.POLICE 2	99 F	NASCAR 99	99 F	TEKKEN 3	149 F
COLIN MCRAE RALLY	149 F	GRAN TURISMO	149 F	NBA LIVE 99	149 F	TIME CRISIS	149 F
COUPE DU MONDE 98	169 F	**GTA 2**	**199 F**	ODDWORLD:		TOCA TOURING CAR 2	169 F
CRASH BANDICOOT 3	**169 F**	GUARDIAN OF DARKNESS	149 F	L'EXODE D'ABE	149 F	TOMB RAIDER 2	169 F
CROC	169 F	HEART OF DARKNESS	169 F	**POINT BLANK 2**	**99 F**	TOMB RAIDER 2 +MEMO + SOL	199 F
		HERCULE	**149 F**	**POINT BLANK 2 + GUN**	**149 F**	TOMB RAIDER 3	169 F
		IRON BLOOD	99 F	POPULOUS	149 F	VIRUS	149 F
		ISS PRO	169 F	RAYMAN	99 F	**WIPE OUT 3**	**99 F**
		JONAH LOMU RUGBY	199 F	**RC STUNT COPTER**	**169 F**		

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
TEL: 03.20.90.72.32
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE 3

PARIS RIVOLI	01 40 27 88 44
VOLTAIRE	01 48 05 42 88
LILLE	
BETHUNE	03 20 57 84 82
FAIDHERBE	03 20 55 67 43
VANNES	02 97 42 00 97

GAME'S REGION PARISIENNE

PARLY 2	01 39 55 19 20
CERGY 3	01 30 75 95 42
ST QUENTIN YVELINES	01 30 57 13 43

GAME'S NORD

DOUAI	03 27 97 07 71
LILLE	03 20 13 92 92
VALENCIENNES	03 27 41 07 13

GAME'S AUTRES

LENS	03 21 70 01 47
AMIENS	03 22 92 73 33
REIMS	03 26 88 24 20
MONTPELLIER	04 67 64 05 00
VAL THOIRY	04 50 20 86 00

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port pour 1/2 consoles & jeux: 40F par Colissimo ou par Chronopost 65F (uniquement hors CEE) pour DOM/TOM et CEE	
	TOTAL A PAYER

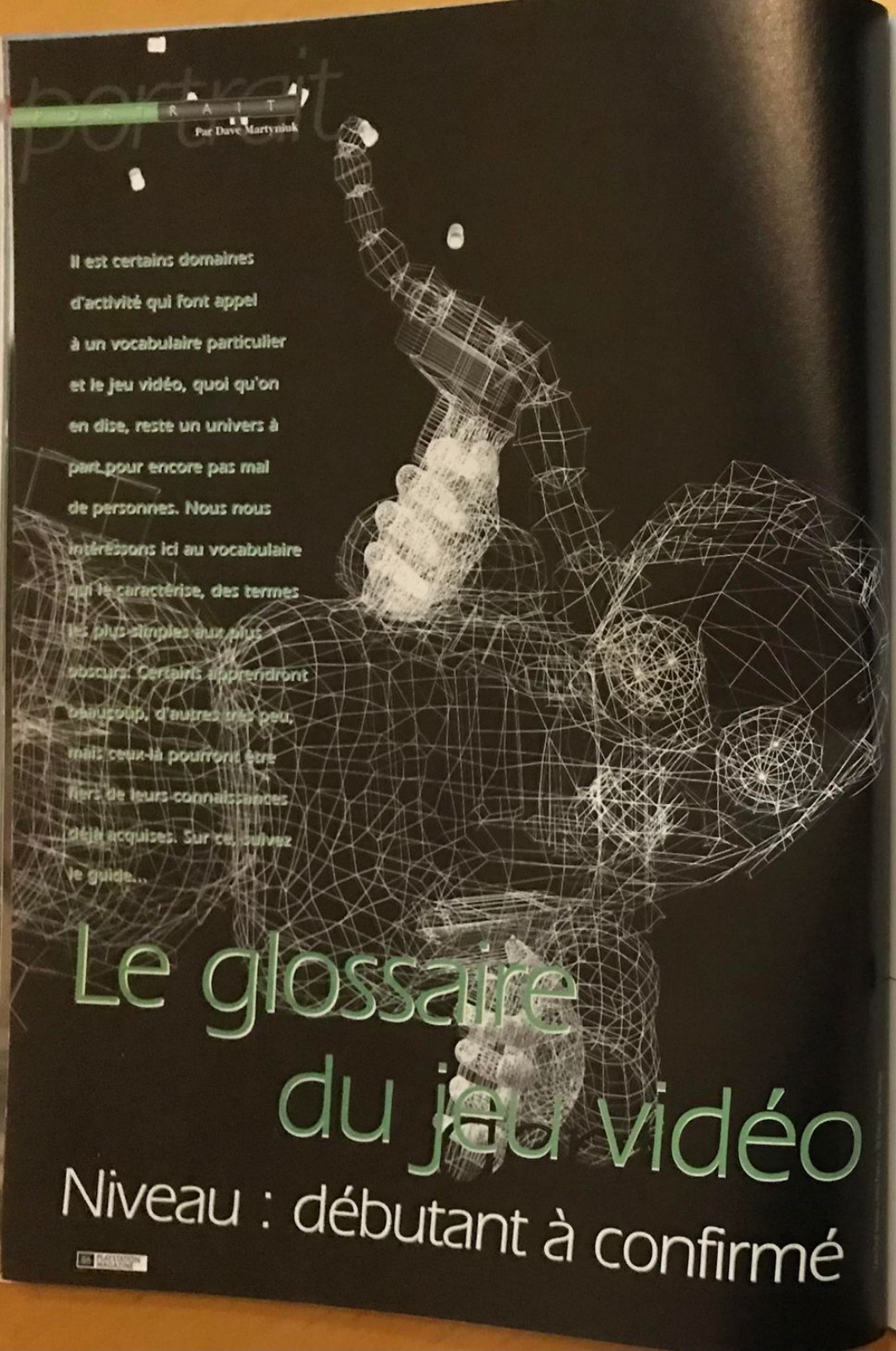
Je joue sur: ☐ PC ☐ PLAYSTATION ☐ NINTENDO 64 ☐ SATURN ☐ DREAMCAST ☐ DVD ☐ GAME BOY

Nom: Prénom:
N° Client(e déjà client): Age: Ans Téléphone:
Adresse:
Code Postal: Ville: Signature:

Mode de paiement: ☐ CB ☐ Chèque postal ☐ Chèque banquaire ☐ Contre remboursement +35F ☐ Mandat Cash
Signature: exp: / Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC

PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3 ET 3615 GAMESJEUX
2F23/mn

* CEE, DOM-TOM plus 40F, consolen 90F. TOUTES LES COMMANDES SONT LIVRÉES EN COLISSIMO PRIX VALABLES, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la publication. Toutes les marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Dans la limite des stocks disponibles.



PORTRAIT

Par Dave Martyniuk

Il est certains domaines d'activité qui font appel à un vocabulaire particulier et le jeu vidéo, quoi qu'on en dise, reste un univers à part pour encore pas mal de personnes. Nous nous intéressons ici au vocabulaire qui le caractérise, des termes les plus simples aux plus obscurs. Certains apprendront beaucoup, d'autres très peu, mais ceux-là pourront être fiers de leurs connaissances déjà acquises. Sur ce, suivez le guide...

Le glossaire du jeu vidéo

Niveau : débutant à confirmé

Entendre discuter entre eux des fanas de jeux vidéo a de quoi faire sourciller plus d'une personne non avertie. Lorsqu'on parle de scrolling, de sprites ou encore de Gouraud Shading, il faut faire partie d'un cercle d'initiés pour participer à la conversation et renchérir en évoquant le frame rate ou l'anti-aliasing. Si c'est notre lot quotidien, ici, à PlayStation Magazine (on peut tout de même parler d'autre chose... enfin, de temps en temps), ce n'est certainement pas le cas du grand public. Et c'est normal. Nous avons d'ailleurs toujours essayé d'être assez « compréhensibles » dans la plupart de nos textes, réduisant le pourcentage de termes techniques à leur minimum. Il est vrai que notre revue ne s'adresse pas en premier lieu à ceux que l'on appelle des hardcore gamers. Il n'empêche qu'il peut être intéressant - et pour tout le monde - de se pencher plus avant sur ce vaste univers de mots bizarres et pourtant si précis et importants. Dieu merci, nous ne sommes pas dans le monde du PC (même si l'univers des consoles s'en rapproche de plus en plus sur bien des points), avec ses spécificités hallucinantes et ses termes techniques qui remplissent des dictionnaires entiers. Ici, on s'intéresse davantage au jeu et les consoles restent des machines plus abordables, dirons-nous, intellectuellement parlant. Nous allons essayer d'éclairer votre lanterne en ce qui concerne les termes les plus courants, et allons évidemment expliquer un certain nombre d'anglicismes, devenus par la force des choses monnaie courante dans notre vaste univers de mots. Notez que nous n'avons pas la prétention d'être exhaustifs, nous vous prions donc de bien vouloir nous pardonner si vous recherchez un terme précis et que vous ne le trouvez pas ici. Bref, laissez vos petits yeux curieux parcourir ces pages à leur convenance ; ils finiront bien par accrocher quelques définitions dignes d'intérêt, capables de repaître votre soif de connaissances...

Note : les termes en italique, à l'intérieur de certaines explications, renvoient à d'autres définitions de ce dossier.

UN PEU DE TECHNIQUE

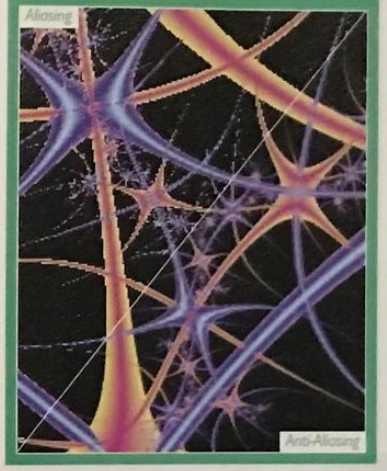
Les termes techniques sont ceux qui font le plus peur. Normal, ce sont les plus « barbares ». La simple logique vient peu souvent à bout de leur définition véritable. Il faut les connaître intimement et savoir s'en faire des amis. Point. Et puis ressortir un ou deux mots « savants », en société, ça fait toujours son petit effet. Voici donc quelques nouveaux petits camarades qui ne demandent qu'à faire votre connaissance. Bonjour, moi c'est Dave, et vous ?

2D/3D

On parle de 2D (deux dimensions) lorsque ce qui est représenté à l'écran est « plat » (voir ***bitmap*** ou ***sprite***). Dans un jeu de combat, les sprites peuvent être dessinés à la main, digitalisés à partir d'acteurs réels ou bien être des modèles 3D « reformatés » pour l'occasion (Killer Instinct, Donkey Kong Country...). Lorsqu'on parle de 3D, on évoque invariablement des mondes ou des personnages constitués de ***polygones***, visibles sous plusieurs angles. Le premier jeu de combat à utiliser ce système, par exemple, fut Virtua Fighter.

L'ANTI-ALIASING EN IMAGE

Voici l'exemple d'une image sur laquelle est appliquée un effet d'anti-aliasing. Les fines lignes des formes géométriques qui partent en tout sens sont révélatrices de l'effet lissant de ce procédé.



Creatures, sur PC, est un titre qui repose essentiellement sur un système d'intelligence Artificielle. Vous élevez de pestes créatures jusqu'à leur faire apprendre un vocabulaire sommaire, afin que vous puissiez leur parler...

Il faut agrandir une image à son maximum pour réussir à distinguer les pixels qui la composent.

Algorithme

Un algorithme est un groupe d'instructions destinées à exécuter une tâche ou résoudre un problème. Cela peut être une formule algébrique ou, pour ce qui nous intéresse, un groupe d'instructions à l'intérieur d'un programme.

Aliasing

C'est un phénomène graphique qui se déroule lorsqu'on essaie d'afficher une image sur un endroit de l'écran alors que la ***résolution*** est trop basse pour que les détails apparaissent correctement. Les bords de certains éléments graphiques sont en dents de scie et une espèce de moirage (de fines lignes parallèles) peut, en plus, dégrader la qualité globale de l'image.

Analogique

La technologie analogique fait référence aux transmissions électroniques qui font appel à des signaux de différentes fréquences ou amplitudes (représentées par des ondulations sinusoïdales). La télévision ou le téléphone utilisent conventionnellement la transmission analogique (qui porte ce nom car les modulations électroniques ressemblent, lorsqu'elles sont représentées de manière mathématique, aux fluctuations de la voix humaine). Plus simplement, on parle de commandes analogiques lorsque ces dernières peuvent réagir à des signaux de différentes valeurs de façon très « fluide ».

Anti-aliasing

C'est une technique qui lisse les arêtes ou les bords des surfaces de différentes couleurs en mélangeant les pixels qui se touchent, ceci afin que le rendu soit meilleur (il peut toutefois y avoir un petit effet de flou). Ceci évite ou atténue les « effets d'escalier » sur le contour de certaines surfaces. Notez que l'***aliasing*** ou l'anti-aliasing sont des termes utilisés également dans le domaine du son et ne concernent pas seulement le graphisme.

Bande passante

C'est le nombre d'informations pouvant transiter par un réseau en un temps donné (on parle aussi de « bit rate »). Pour les systèmes qui utilisent le ***digital***, comme un ***modem***, on parle de bits par seconde (bps). Pour les systèmes ***analogiques***, la bande passante est définie en termes de différence

entre la plus basse et la plus haute fréquence du système. On parle alors de cycles par seconde (**hertz**).

Bitmap

C'est une image 2D, réunion des mots **bit** et map (carte en anglais). Un bitmap réside dans la mémoire de l'ordinateur et peut représenter un décor ou un **sprite**, par exemple. Chaque valeur d'une image est enregistrée **pixel** par pixel (pixel 1, ligne 1 a une couleur de valeur X, pixel 2, ligne 1, une couleur de valeur Y, etc.) et peut ensuite être affichée fidèlement.

Bit (contraction de Binary digIT)

La plus petite unité d'information pour un ordinateur. Un bit est représenté par une valeur binaire 1 ou 0 (on/off). Le bit sert, entre autres, à mesurer la puissance des systèmes sur consoles, en démontrant combien de bits le processeur central peut gérer en même temps. Ceci est parfois déroutant car une console peut avoir un processeur central de 8 bits et un chip graphique de 16 bits (comme la Nec PC Engine). Un bit est généralement abrégé par un b minuscule (« b »).

Byte

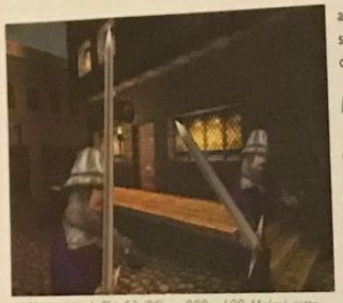
Un byte regroupe 8 **bits**. On parle aussi d'octet (du latin « octo » : huit). Un byte peut être utilisé par un ordinateur pour représenter une lettre, un nombre ou un symbole, par exemple. De même, il peut faire partie d'une suite d'instructions plus large, dont il ne constitue qu'un élément. Un byte est généralement abrégé par un b majuscule (« B »).

Cache

S'applique à la mémoire d'un ordinateur. La mémoire cache sert à contenir des informations auxquelles le processeur fait souvent appel, ceci afin d'améliorer la vitesse d'exécution d'un programme, la mémoire cache étant encore plus rapidement accessible que la ***RAM***.

Clipping

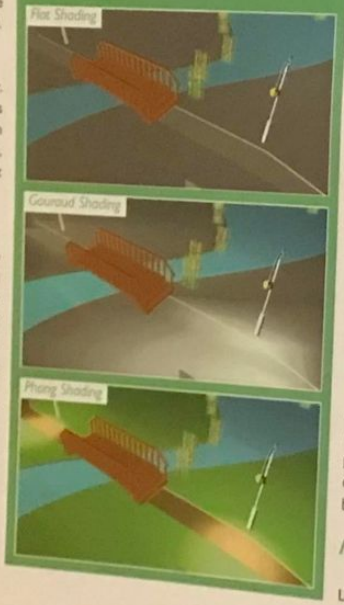
Le clipping est un système de programmation des environnements 3D qui ne dessine que ce qui est visible à l'œil, le reste étant « oublié » pour éviter des calculs inutiles (« to clip » signifie couper ou tailler, en anglais). Il arrive toutefois que le clipping soit mal programmé et que certains ***polygones*** disparaissent de la surface d'une structure. C'est ce à quoi nous faisons référence lorsqu'on parle de clipping, le problème le plus commun étant l'apparition tardive des décors de fond lorsqu'on se déplace vers l'avant (dans un jeu de course par exemple). Clipping est un terme générique souvent utilisé à la place de mots pourtant plus justes comme Depth Shading (après une certaine distance, chaque objet du décor est « effacé » et apparaît dans un brouillard), Draw In (apparition soudaine d'objets 3D) ou Drop out (des polygones disparaissent subitement).



Une scène de Thief 2 (PC) en 800 x 600. Malgré cette résolution assez élevée, on peut voir le long du fil de l'épée, à gauche, un effet d'aliasing, avec un effet d'escaliers. Avec une résolution plus élevée, ce « problème » serait moins visible.

DANS LA FAMILLE SHADING JE VOUDRAIS…

« To shade » signifie en anglais « faire de l'ombre », mais aussi « changer de nuance progressivement ». C'est ce que nous proposent les différents procédés d'habillage de textures présentés ici. Le Flat Shading est le moins évolué de tous, puisqu'il propose une couleur unie sur l'ensemble d'une surface. Le rendu reste sommaire. Le Gouraud Shading, plus évolué, sait jouer sur les lumières et les nuances. C'est un peu la base. Le Phong Shading, enfin, est une espèce de Gouraud Shading amélioré. Il réclame des temps de calculs plus importants mais sa qualité est meilleure.



Digital

Le digital décrit une technologie électronique qui génère, stocke et produit des informations sous la forme de deux états : positif et non-positif (1 et 0). Les informations transmises ou générées en digital sont donc exprimées par des chaînes de 1 et de 0, chacun de ces chiffres représentant un ***bit***.

Fil de fer (Wire Frame)

Une représentation **3D** en fil de fer est constituée uniquement de ***polygones*** sur lesquels n'est appliqué aucun effet spécial, comme le ***Gouraud Shading***. Le modèle est pour ainsi dire mis à nu.

Gouraud Shading

Cette méthode calcule d'abord les couleurs sur chaque point d'intersection d'un **polygone**, puis elle applique un effet d'ombre afin que la nuance entre les polygones adjacents ne soit pas trop brutale. On peut aussi parler de Flat Shading mais les polygones ne sont alors pas « lissés », et enfin de Phong Shading, au contraire encore plus performant. Mais ne partons pas dans des considérations trop techniques, sinon nous n'allons pas nous en sortir…

Hertz (Hz)

De Heinrich Hertz, physicien allemand. L'hertz est une unité de fréquence d'un cycle par seconde. Aux Etats-Unis, l'électricité est à 60 Hz, ce qui signifie que le courant change de polarité 120 fois (60 cycles) par seconde. En Europe, c'est le 50 Hz qui prédomine. La transmission d'émissions télé s'effectue à un autre niveau, avec des fréquences plus élevées, et s'exprime généralement en kilohertz (KHz) ou megahertz (MHz). En ce qui concerne les microprocesseurs et leur puissance, plus le nombre de MHz est élevé (33,8 pour la PS, 295 pour la PS2), plus le nombre d'instructions gérables en même temps est important. Enfin, la fréquence d'échantillonnage des sons s'exprime également en KHz (44,1 KHz pour un son de qualité CD, 48 KHz pour le ***Dolby*** Digital).

Intelligence artificielle (IA)

Sous ce nom, encore un peu pompeux, se cache des suites d'instructions ou d'***algorithmes*** qui simulent un comportement « intelligent » de la part des personnages ou créatures gérés par la console. Les recherches dans ce domaine sont nombreuses et promettent quelques surprises à l'avenir.

Modem

Contraction de MOdulateur-DEModulateur. Le modem convertit les informations analogiques

en provenance de la ligne téléphonique en informations digitales pour l'ordinateur. Et vice versa.

Motion Capture

C'est un processus par lequel le mouvement d'un objet, ou d'un personnage est calculé dans un environnement **3D**. La méthode de capture la plus courante consiste à placer plusieurs caméras autour de marqueurs spéciaux (des balles ou des bandes réflectives placées sur quelqu'un à des points clés, par exemple) et d'enregistrer la séquence de mouvements requise. En résulte un « squelette » autour duquel on peut construire un modèle 3D plus conséquent.

Pixel (Picture Element)

C'est la plus petite unité d'un moniteur ou d'un écran de télévision à laquelle on puisse associer une couleur. Sur un moniteur, les pixels sont tellement rapprochés qu'on ne les voit pas. Pour une **résolution** de 640 x 480, il y a un peu plus de 300 000 pixels d'utilisés.

Polygone

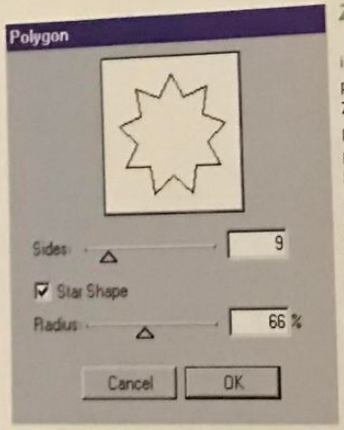
Un polygone est une surface **2D** de taille et de forme propres, qui fait partie d'un ensemble, ceci afin de représenter une forme en **3D**. Plus il y a de points d'intersection sur un polygone, plus la figure qu'il représente est complexe (la base étant un triangle). Et plus un objet est constitué de polygones (plusieurs centaines sur PS, plusieurs milliers sur PS2), plus son rendu est précis et réaliste.

RAM (Random Access Memory)

La RAM est de la mémoire dans laquelle l'ordinateur place les informations qu'il utilise pour faire tourner un jeu ou un programme. La RAM est plus rapide que tout autre support (disque dur, CD-Rom) et peut être lue ou modifiée très vite. C'est toutefois une mémoire volatile, qui perd les informations contenues dès que l'ordinateur ou la console sont éteints. Notez qu'il existe différents types de RAM : Video RAM (VRAM, destinée aux applications), Static RAM (SRAM), Dynamic RAM (DRAM), Synchronous DRAM (SDRAM), Direct Rambus DRAM (type de mémoire présente dans la PlayStation 2), etc.

ROM (Read Only Memory)

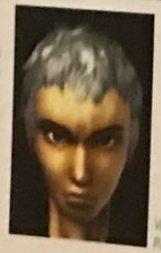
La ROM est de la mémoire « installée » dans l'ordinateur et qui contient des données qui ne peuvent, a priori, qu'être lues. Contrairement à la **RAM**, les informations contenues dans la ROM ne sont pas perdues lorsque l'ordinateur est éteint. On applique également le suffixe ROM aux supports que l'on est censé ne pouvoir graver qu'une seule fois (CD, DVD) et qui ne pourront qu'être lus par la suite.



Eh hop, un polygone en forme d'étoile, un…

La série des Virtua Fighter aura inspiré bien d'autres titres dans le genre. La 3D arrive sur le devant de la scène 1995.

L'adaptation de la fameuse borne d'arcade Daytona USA sur Saturn ne se fit pas sans douleur. Si le jeu est resté fun et agréable, il souffrait également de sérieux problèmes de clipping.



Voici un rendu 3D du visage de Rikimaru dans Tenchu 2.

Z-Buffer

Lorsqu'on parle de graphismes **3D**, il est important que l'ordinateur ne dessine pas des polygones qui ne peuvent pas être vus par le joueur. Le Z-Buffer permet de calculer quels sont les objets ou parties d'objets visibles et lesquels sont cachés. Le processeur graphique garde, en fait, en mémoire l'axe Z (profondeur) de chaque ***pixel*** dans une partie spéciale de sa mémoire appelée Z-Buffer. En comparant les valeurs de profondeur des différents objets censés apparaître en même temps à l'écran, l'ordinateur décide alors celui qu'il doit afficher en premier.

LE COIN DU TESTEUR

Il est des termes qui nous concernent, nous autres testeurs, plus directement. Disons, en tout cas, que nous y faisons référence assez souvent. Ce n'est pas ici la partie la plus compliquée de ce dossier - n'allez pas en conclure pour autant que nous sommes des gens simples - et ces définitions servent juste, disons, à mettre les choses au point. Après la partie technique, ça nous fera une pause…

Alpha

On parle de version alpha lorsqu'on reçoit un jeu qui en est au tout début de son développement. Cela sert à avoir une idée globale de ce à quoi peut ressembler le titre mais sans que l'on puisse porter de jugement qualitatif sur quoi que ce soit, de nombreux éléments étant susceptibles d'être modifiés.

Beat them up

Fait référence aux jeux de combat en général, et plus particulièrement à tous ceux qui, comme Final Fight, vous invitent à avancer au travers de différents niveaux en vous débarrassant de nombreux adversaires. Littéralement, Beat them up (ou beat them all) signifie « frappez-les ».

Bêta

Une version améliorée de l'***alpha***. La bêta d'un jeu se rapproche de ce à quoi il va être dans sa version finale. Tous les éléments importants sont censés être en place, même si de subtiles modifications peuvent encore survenir.

Bêta test

Phase de « débugage » d'un jeu pendant lequel des gens, payés par le développeur ou l'éditeur, passent leur temps à jouer pour traquer les erreurs afin que ces dernières soient corrigées. Un métier presque aussi énervant que le nôtre…

Bug

Bogue en « bon » français. Un bug est une erreur qui se manifeste dans un programme sans que

+ DE 180 MAGASINS
Difintel - Micro
JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D
Achète ! Vends ! Echange ! et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTES dans notre Espace Club.
de -30% à -70% sur l'achat de jeux d'occasion
Offre à ta mère un kit Mobicarte
offre Spécial «Fête des Mères»
A gagner dans la boutique Difintel-Micro !
Des cadeaux à gagner avec Ronaldo !
Et DIFINTEL t'offre 1 JEU VIDEO!*
Tous les jeux Konami sont chez Difintel-Micro !
Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.
N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !
FRANCE
SUISSE
ESPAGNE
BELGIQUE
OUVERTURES PROCHAINES
FRANCE/DOM-TOM
PORTUGAL
*Condition en magasin, dans les boutiques participants à l'opération, offre valable sur la gamme Qtek, uniquement hors pochette Mobicarte. Valable du 15 mai au 18 juin 2003.

cela ait été prévu. Ceci est, bien sûr, très embêtant lorsque le produit est terminé et disponible sur le marché. Plus les phases de **béta test** sont longues et poussées, moins les bugs sont censés être nombreux.

Hardware et Software

Le hardware fait référence aux différents éléments (carte graphique, processeur, chip sonore etc.) qui constituent une machine. Le software, lui, réunit tout ce qui est programme ou logiciel.

Moteur

On parle de moteur (le plus souvent 3D) lorsqu'on évoque une collection de routines ***software*** à la base d'un jeu. Un moteur célèbre (celui de Quake ou d'Unreal, par exemple) peut se revendre à un autre développeur afin qu'il l'utilise pour un de ses propres jeux.

NPC (Non-Player Character)

C'est un terme utilisé parfois pour les jeux de rôle. Il fait référence à un personnage, dans le jeu, avec lequel on ne peut pas jouer. On peut seulement le voir ou lui parler.

RPG (Role Playing Game)

On utilise le terme de RPG pour désigner, tout simplement, les jeux de rôle (Final Fantasy, Secret of Mana, etc.).

Scrolling

On parle de scrolling lorsque des décors de fond bougent à des vitesses différentes, ceci afin de simuler un effet de profondeur et/ou de vitesse. On parle souvent de scrolling parallaxe ou parallèle. C'est un effet qui était très usité sur les consoles 8 et 16 bits.

Shoot them up

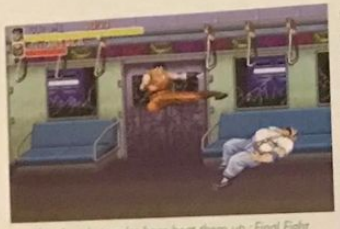
Fait référence aux jeux de tir avec un petit vaisseau et des vagues d'ennemis qui vous assaillent. On dit aussi « shooter ». On peut traduire Shoot them up par « tirez-leur dessus ».

Sprite

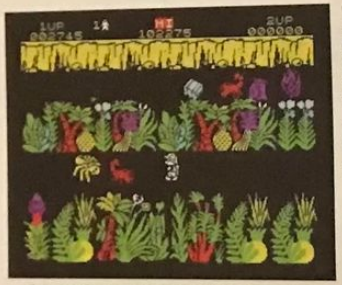
Un sprite, en anglais, est un lutin ou une fée. Dérivé du latin « spiritus », il signifie également âme ou fantôme. Dans le monde de l'informatique, c'est une image animée en 2D qui fait partie d'un décor plus large (un personnage, par exemple). Avant l'ère des 32 bits et de la 3D, les consoles les utilisaient constamment.

Temps réel

On parle de temps réel lorsque ce qu'il y a sur l'écran peut être vu sous plusieurs angles ou modifié immédiatement. Presque tous les jeux fonctionnent selon ce système, sauf ceux proposant des séquences que l'on appelle « pré-calculées » (un tunnel dans lequel on vous fait avancer sans que vous ayez le choix de reculer ou d'aller sur les côtés, par exemple). Les cinématiques (voir ***cut-scene***) proposent, par définition, des séquences de « jeu » pré-calculées.

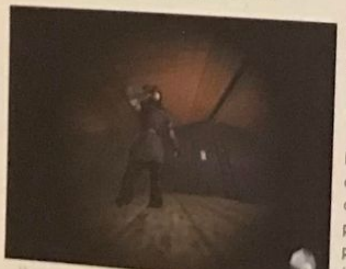


L'ancêtre de tous les bons beat them up : Final Fight, de Capcom.



Sabre Wulf, un jeu de 84, proposait déjà des scrollings sur plusieurs niveaux. Et des couleurs criardes aussi, mais ce n'est pas évident quand on ne peut en afficher que 8…

Avec le moteur de Quake 3, ID Software tient un filon remarquable. Remarquez, quand on voit la qualité de ce moteur 3D, on ne peut que s'incliner…



Vous voyez ici Garrett, le personnage de Thief 2 (PC), les pieds coincés dans le sol. Il ne peut plus bouger. C'est ce qu'on appelle communément un bug.

SECTION AUDIO ET VIDÉO

Les jeux vidéo se rapprochent du cinéma, dans le sens où le son et l'image sont ici d'une importance capitale. Restent l'intérêt et le gameplay (gameplay = jouabilité), bien sûr, mais avouons ensemble très honnêtement qu'un jeu qui ne nous en met pas plein la vue perd d'entrée les chances qu'il pourrait avoir de nous charmer. Voici donc quelques termes, supports ou procédés employés dans les domaines de l'image et du son, histoire d'y voir un peu plus clair.

Cut-scene

Une cut-scene est un moment, dans un jeu, où vous n'avez plus rien à faire qu'à regarder simplement l'écran pour admirer une cinématique ou découvrir des informations orales ou écrites. Avec le support cartouche, les cut-scenes étaient peu nombreuses, manque de place oblige. Avec le CD ou le DVD, elles sont devenues beaucoup plus courantes.

Dolby Surround

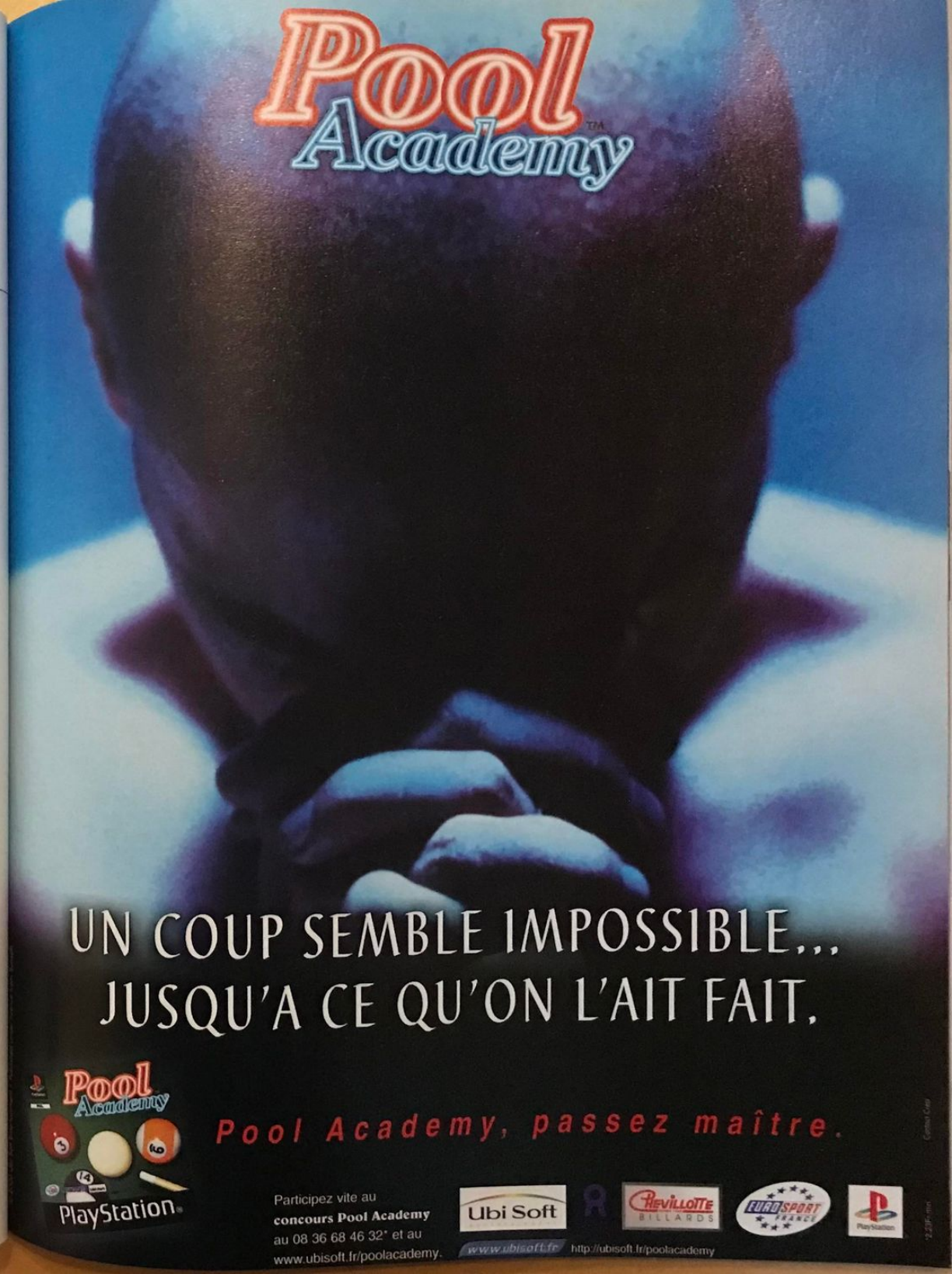
Il consiste à mixer différents canaux sonores : gauche, centre, droit et surround (le même son pour les deux enceintes arrières). Le Dolby Surround est présent dans un certain nombre de jeux. Notez que ce procédé a été supplanté par le Dolby Digital (ou AC-3) depuis quelques années déjà… et la PlayStation 2 supporte l'AC-3 !

DTS (Digital Theater System)

Le DTS est apparu pour la première fois dans les salles de cinéma américaines, en 93, avec le film Jurassic Park. Depuis, il s'est posé en concurrent direct du son ***Dolby***. La qualité du son DTS est excellente mais il faut posséder le matériel audio nécessaire pour en profiter. La PlayStation 2 dispose d'une sortie DTS.

DVD (Digital Versatile Disc)

Egalement appelé Digital Video Disc (à tort), le DVD est le support successeur du CD-Rom. Il peut contenir 4,7 Gigas d'informations sur une de ses deux faces. Avec deux couches sur chaque face, il peut contenir jusqu'à 17 Gigas d'informations, soit plus de 26 CD-Rom. Ceci est rendu possible grâce à la technologie de gravure employée. Les « cuvettes » (les trous qui servent au codage binaire sur les disques optiques) sont beaucoup plus petites et rapprochées sur un DVD que sur un CD.



Entrelacé/Non-entrelacé

Un affichage entrelacé est celui d'un écran de télévision, qui affiche les lignes d'une image en deux trames (lignes impaires et lignes paires). Sur un écran TV, il y a plusieurs centaines de lignes horizontales sur une trame ; ces dernières étant scannées de la gauche vers la droite, et du haut vers le bas. Le taux de rafraîchissement (nombre d'images par seconde) peut varier, mais il se situe généralement entre 50 et 100 **Hz**. La **résolution** d'une télévision suffit aux consoles mais un moniteur d'ordinateur peut supporter des résolutions plus élevées (1024 x 768 par exemple) et propose un affichage non-entrelacé pour que la qualité d'image soit optimale. Avec les hautes résolutions, un écran entrelacé produit des scintillements ou des tremblements.

FMV (Full-Motion Video)

On parle de FMV - ou cinématiques - lorsqu'on évoque un film, souvent en images de synthèse, présent dans un jeu. Ce peut être sa présentation ou une **cut-scene** intervenant à n'importe quel moment.

Frame rate

On parle aussi de vitesse d'affichage. C'est le nombre d'images par seconde (frames per second : FPS) qui s'affichent à l'écran (24 ou 25 images pour un film). Pour un jeu, on parle en général de 30 ou 60 images/seconde, mais interviert alors la question de l'**entrelacement**.

Résolution (et haute résolution - high-res)

C'est une mesure de la densité des **pixels** sur un écran. Un moniteur d'ordinateur peut afficher une résolution allant, pour les plus gros, jusqu'à 2048 x 1536. Une télévision (télé haute définition mise à part) atteint plutôt le 640 x 480. Sur PlayStation, on appelle haute résolution un jeu ou une image qui utilise le mode de résolution le plus élevé de la console. Les résolutions sur PS vont de 256 x 480 à 640 x 480 (pour des images fixes). On parle aussi de mid-res (résolution moyenne) parfois. Enfin, les images que nous envoient certains éditeurs et qui nous servent à créer une couverture de PlayStation Magazine ou une ouverture de dossier sont appelés visuels high-res eux aussi. Ils sont souvent énormes et font parfois plusieurs dizaines de Megaoctets.

MPEG (Moving Picture Expert Group)

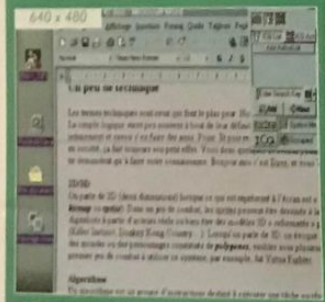
Le MPEG est un standard de compression pour les applications audio et vidéo. Il en existe plusieurs :

- le MPEG-1 a permis de coder des vidéo avec un débit d'environ 1,5 million de bits par seconde. Ce procédé était surtout utilisé pour les Video-CD et les CD-i (Compact Disc Interactif). Le MPEG-1 audio layer 3 (MP3) dérive de ces recherches.
- le MPEG-2 - celui que l'on utilise désormais - propose des débits d'environ 4 millions de bits par seconde, d'où une meilleure qualité d'image. Ce standard est utilisé pour les émissions TV diffusées en ***digital*** et pour les ***DVD***. Notez qu'un lecteur MPEG-2 peut lire du MPEG-1. Le lecteur DVD de la PlayStation 2 lit le MPEG-2.
- le MPEG-3 est un standard proposé pour la télé haute définition (TVHD), encore peu répandue, tandis que le MPEG-4 en est à ses derniers stades de développement. Très ambitieux, ce nouveau standard utilise de tout nouveaux outils de compression, sur lesquels nous n'avons malheureusement pas le temps de nous attarder. Notez qu'un MPEG-7 (!) est également en cours de recherche...

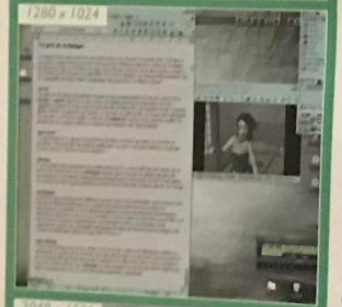
EXEMPLES DE RÉSOLUTIONS

Voici trois captures d'écran du même bureau (le mien, en l'occurrence). A chaque fois, une résolution différente a été utilisée. Nous avons tout d'abord un écran en 640 x 480. Tout pixelé énorme et grossier. En 1280 x 1024, les choses s'arrangent et tout devient visible. La résolution maximale de 2048 x 1536 : gros moniteur exigé - n'est guère supportable, car tout est vraiment trop petit. Mais cela vous montre à quel point les différences peuvent être importantes. Sur un écran télé, la résolution de 640 x 480 passe bien car les jeux prévoient de tourner dans de telles résolutions (rappelons que les jeux PlayStation disposent, le plus souvent, d'une résolution encore moins élevée). Bref, tant que les écrans TV ne bénéficieront pas d'une technologie leur permettant de disposer d'un affichage non-entrelacé - ce qui devrait arriver dans quelques années - les moniteurs resteront les seuls vrais maîtres de l'image...

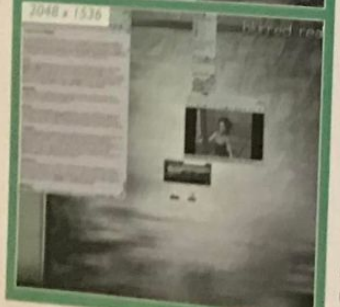
640 x 480



1280 x 1024



2048 x 1536



RCA (video composite)

Les câbles RCA sont divisés en 3 parties : 1 rouge et 1 blanc pour le son (respectivement enceintes droite et gauche) et 1 jaune pour la vidéo. Les informations concernant l'image sont ici toutes « mélangées ». La qualité de l'image, évidemment, s'en ressent.

RVB (Rouge Vert Bleu)

Le RVB - ou RGB (Red Green Blue) - se réfère à la façon dont les moniteurs et les écrans TV créent des images en couleur. Chaque ***pixel*** sur un écran est constitué de trois sous-éléments ; un rouge, un vert et un bleu. A chaque fois qu'un de ces sous-éléments est « excité » par le canon à électrons, au fond du tube cathodique, il rayonne. Selon l'intensité du rayonnement, il peut être noir (pas de rayonnement) ou bien totalement rouge, vert ou bleu. Quand les trois sous-éléments rayonnent complètement, on voit du blanc. C'est en variant les rayonnements du RVB que l'on obtient différentes couleurs. Les ordinateurs et les consoles peuvent faire varier le rayonnement selon le nombre de ***bits*** attribuées aux sous-éléments. Des couleurs 8 bits, par exemple, proposent 8 niveaux de rayonnements différents (et affichent un total de 2 puissance 8 = 256 couleurs). On parle de « vraies » couleurs à partir de 24 bits, la palette de couleurs atteignant alors plus de 16 millions de couleurs, l'œil humain en distinguant de toute façon moins. Le câble RVB (prise péritel), qui sépare bien toutes les informations du signal vidéo, est le meilleur question rendu d'image et qualité. Viennent ensuite le ***S-Video*** et les prises ***RCA***.

S-Video (Super Video)

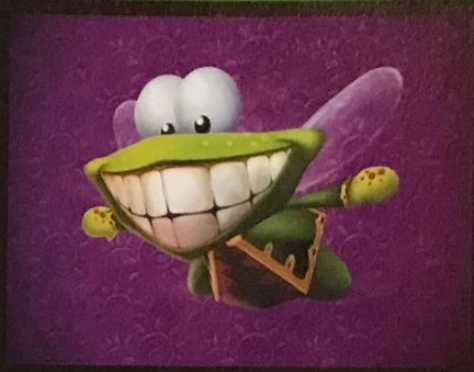
Transmet les signaux vidéo en divisant les informations en 2 signaux séparés : luminance (pour la lumière) et chrominance (pour les couleurs). On parle aussi de signal

MAKING OF

Par François Tarrain

Rayman 2

Les tribulations de Rayman en Chine

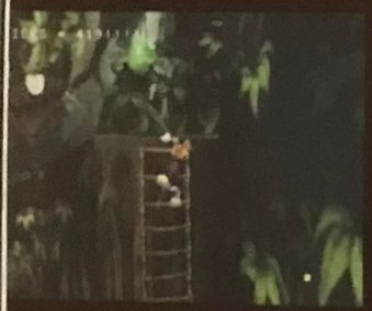


20 000 KILOMETRES ALLER/RETOUR, 23 HEURES DE VOL, 6 HEURES DE DÉCALAGE, UNE GROSSE FATIGUE ET PAS MAL DE TSING-TAO ÉCLUSÉE, TELS SONT LES SACRIFICES QU'IL M'A FALLU FAIRE POUR DÉCOUVRIR LA VERSION PLAYSTATION DE RAYMAN 2 ! COMPTE-RENDU D'UN PÉRIPLE EN CHINE ET PREMIERES IMPRESSIONS SUR UN JEU QUI VAUT VRAIMENT LE DÉTOUR...

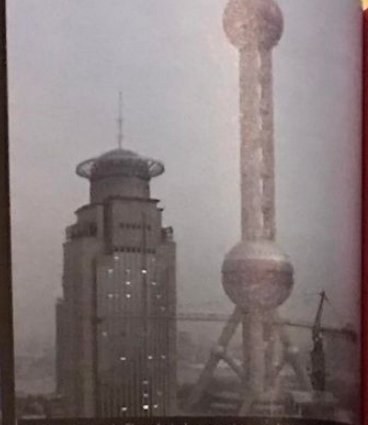
ÉDITEUR : UBI SOFT - DISPONIBLE EN SEPTEMBRE 2000

making of

MAKING OF RAYMAN 2



Dans les boutiques de jeu vidéo, on ne trouve aucun jeu ni console officiels. Seul moyen de se procurer des produits PlayStation : la contrebande et les versions pirates !



Les deux visages de Shanghai : les quartiers traditionnels à l'architecture torturée et le gigantisme ostentatoire de certains buildings !

Avant d'atterrir sur le tarmac de l'aéroport international de Shanghai, je me faisais une drôle d'opinion de la Chine. Un pays cloisonné, sur lequel le communisme étendait encore sa main de fer et où les libertés les plus élémentaires étaient réduites à leur plus simple expression. Une sorte de alter ego de la Russie, version Sud-Est asiatique, où économie de marché et capitalisme étaient des mots hors-la-loi. Pas franchement le paradis du tourisme, donc, et encore moins un lieu propice au « business à l'occidentale »... Eh bien, j'avais tout faux ! Non pas que la Chine soit devenu un véritable Eldorado des affaires, tendance ultra libéralisme, ni même un pays foncièrement démocratique (la peine de mort est encore d'actualité !), mais quand même... Le gouvernement chinois ouvre de plus en plus ses frontières aux sociétés étrangères et Shanghai est en passe de devenir un haut lieu de la finance et du commerce international. D'ailleurs, il suffit de se balader dans les rues de cette mégalopole tentaculaire de 6000 km², où vivent quelque 13 millions d'habitants, pour s'en rendre compte. La ville fourmille d'une activité débordante, les gens vaquent (en toute liberté) à leurs occupations dans un joyeux concert de klaxons (un véritable sport national, apparemment !), le commerce se développe à vitesse grand V et les plus grandes marques ont pignon sur rue... Bref, l'image d'Epinal qui présente la Chine comme un pays austère, où il faut faire la queue pour acheter le moindre bien de consommation, n'a plus lieu d'être. Bon, de là à dire qu'il n'existe plus aucun stigmate de la « tradition communiste », il y a un pas que je me garderai bien de franchir... Je reste un simple touriste qui n'a passé là-bas que 3 petites journées !

Sim City grandeur nature

Le plus frappant, à Shanghai, c'est de voir le contraste qui existe entre les différents quartiers. Coupée en deux par les méandres du fleuve Huangpu, la ville possède, en effet, deux visages radicalement différents. Du Nord-Est au Sud-Ouest s'étendent, à perte de vue, les quartiers les plus anciens, véritable labyrinthe de rues et de voies rapides, où l'architecture traditionnelle côtoie des constructions modernes dans la plus totale anarchie. D'un point de vue esthétique, on va de surprise en surprise. Au détour d'une rue, on croise un superbe temple chargé d'histoire, puis on tombe nez à nez avec des habitations sans âme, pour finalement se retrouver dans un marché aux puces situé aux abords de l'ancienne concession française. Etrangers que nous sommes, on a vraiment l'impression d'être sur une autre planète. Les couleurs, les odeurs, les bruits, les coutumes, tout est tellement différent, que l'on se sent un peu perdu ! De l'autre côté du fleuve, au Sud-Est de la ville, les choses changent du tout au tout. Jurant avec les quartiers les plus anciens, se situe ici la partie « moderne » de Shanghai. Vaste terrain vague désertique au début des années 90, cette zone en perpétuelle expansion a vu pousser, depuis une dizaine d'années, un cortège de buildings gigantesques, qui renvoient notre vieille tour Montparnasse au rang d'HLM. Hôtels frôlant les nuages (à l'image de la tour Hyatt, qui culmine à 420 mètres de haut !), centres d'affaires, relais télé à l'architecture digne d'un film de science-fiction, énormes centres commerciaux... On a l'impression de se retrouver au cœur d'une partie de Sim City grandeur nature ! C'est d'ailleurs dans ce capharnaüm de chantiers et de béton, nappé d'un épais voile grisâtre dû à la pollution, que l'on trouve la majorité des sociétés commerciales implantées à Shanghai... Au rang desquelles on compte le studio de développement d'Ubi Soft !

Ubi Soft à la conquête de la Chine

En 1996, les dirigeants d'Ubi Soft, désireux de monter une structure en Asie afin d'étendre leur activité internationale dans le domaine de la distribu-

UBI SOFT CHINE, LES REPÈRES

■ *Fondé en juillet 1997 à Shanghai.*

300 employés : 270 à Shanghai et 30 à Pékin (travaillant sur des projets liés à Internet et aux jeux pour les téléphones portables. Nom de code : Ludiwap).

Distribution de jeux PC : meilleure vente actuelle, Resident Evil avec 200 000 exemplaires (sur 1,2 million d'habitants, ça laisse une bonne marge pour l'avenir !).

Développement de jeux PlayStation : Monaco GP2 en 1999, F1 Racing et Rayman 2 en 2000. Plusieurs autres projets en cours (licences Disney). ■

addon
Vos nouveaux loisirs!

JEUX VIDÉO - DVD
Neuf et Occasion !
IMBATTABLE !

Avec Galerians, entrez dans le nouveau millénaire !

LA SÉLECTION ADDON

addon
Vos nouveaux loisirs!

AIX-EN-PROVENCE
16, rue Paul-Bert
13100 Aix-en-Provence
Tél. : 04 42 96 19 19

BALARUC
Centre Commercial Carrefour
34540
Balaruc-le-Vieux
Tél. : 04 67 43 64 16

BORDEAUX
203-205 rue Ste-Catherine
33000 Bordeaux
Tél. : 05 56 92 85 11

CERGY
Ctre Cial des 3 Fontaines
7, Gᵉ Place, 95000 Cergy
Tél. : 01 30 31 25 25

GRENOBLE
4, rue Saint-Jacques,
38000 Grenoble
Tél. : 04 76 00 08 23

LYON
31, rue de Grenette
69002 Lyon
Tél. : 04 72 41 76 66

MONTPELLIER
Le Triangle
34000 Montpellier
Tél. : 04 67 92 97 59

OSNY-PONTOISE
Ctre Cial Auchan
95522 Osny
Tél. : 01 30 38 48 18

ROUEN
50, rue du Grand-Pont
76000 Rouen
Tél. : 02 35 88 68 68

TOULOUSE
11, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 33 34

TOULOUSE
Ctre Cial Auchan
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 61 54 00

TOULOUSE
32, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 12 99

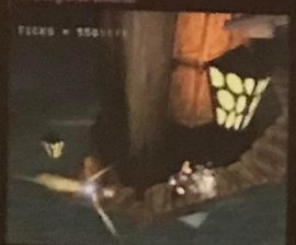
ROUEN-TOURVILLE
Centre Commercial Carrefour
76410
Tourville-la-Rivière
Tél. : 02 35 81 16 16

Pour être leader dans votre projet multimédia (jeu vidéo, PC, DVD), contactez-nous au 01 34 25 48 48

GROUPE COMPOSER TOULOUSE RCS 320 023 000 26 - Toutes les marques citées sont déposées. Photos non contractuelles. Nous mettons d'astreure typographiques et de disponibilité des stocks.

Le jeu est truffé d'ennemis qu'il faudra vaincre par la ruse.

Quelle que soit la profondeur de champ, il est impossible de déceler le moindre clipping !

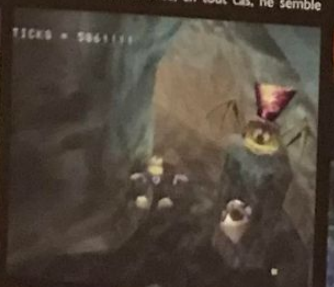


Rayman 2 est un jeu assez difficile, qui nécessite parfois une très grande dextérité.

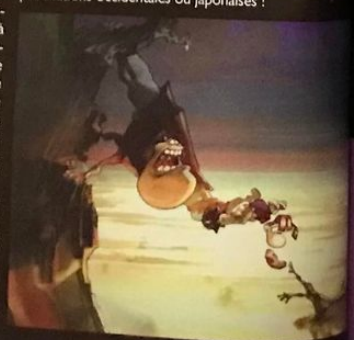
L'équipe de Rayman 2 quelques six grand complet. Une trentaine de personnes, dirigées par plusieurs originaires d'Ubi Soft disséminés en Chine.

tion et du développement, se lancent dans une longue phase de prospection. L'objectif : dégotter le pays le plus propice à leur implantation. « En Inde, nous n'avons trouvé ni les infrastructures ni les hommes nécessaires pour monter la structure, nous confie Gilles Langourieux directeur général de Ubi Chine. Quant au Japon, il y avait trop de barrières à notre implantation : non seulement tous les bons développeurs sont déjà employés par les sociétés japonaises, mais en plus les salaires y sont extrêmement élevés. Bref, le niveau de risque était trop grand. On s'est alors rendu compte que la Chine était le seul pays d'Asie où tout ce dont on avait besoin pour développer des jeux vidéo était rassemblé. Des jeunes développeurs potentiels possédant une très bonne connaissance en matière de jeux, des formations techniques et artistiques appropriées, aucune barrière de la langue car les diplômés universitaires ont obligatoirement un bon niveau en anglais, des infrastructures disponibles (locaux, matériel informatique…) et surtout une volonté du gouvernement de faciliter l'implantation de société étrangères dans le domaine des hautes technologies. Enfin, le fait que le coût à l'embauche soit faible limitait notre risque ».

Bref, au regard de tous ces avantages, le choix d'Ubi Soft est fait : en juillet 1997, la structure asiatique de l'éditeur français voit le jour à Shanghai, avec d'emblée une double vocation : le développement de jeux PlayStation et la distribution de titres PC ! Quant à distribuer des jeux consoles, cela est impossible car l'importation de toute console et de ses jeux sur le sol chinois est purement et simplement interdite (les Chinois se sont fait une « culture console » grâce à la filière ultra développée du piratage et de la contrebande !). En 3 ans d'activité, le constat dressé par Ubi Soft, suite à son implantation en Asie, est plutôt positif. Le secteur de la distribution est en pleine croissance et la qualité des produits développés tire de plus en plus vers le haut, à l'image de F1 Racing (testé dans ce numéro) et surtout de Rayman 2 ! Quant aux objectifs à terme d'Ubi Soft, ils sont clairs : étant donné que le marché chinois est amené à connaître une grosse croissance dans les années à venir (1,24 milliard d'habitants, ça fait potentiellement un sacré nombre de joueurs !), l'éditeur français veut devenir leader dans le domaine de l'édition de logiciels sur ce territoire. Une ambition débordante qui pourrait bien porter ses fruits, quand on sait qu'à l'heure actuelle, Ubi Soft est le seul éditeur étranger à posséder une réelle structure en Chine ! La concurrence, en tout cas, ne semble pas décidée à leur laisser la voie royale, comme nous le confie Alain Coutand, directeur du territoire Sud-Est Asiatique et Amérique latine chez Infogrames. « Nos stratégies sur l'Asie sont en cours d'approbation… Mais vu qu'il n'existe pas ou peu de marché PlayStation là-bas, a priori, nos développements se feront plutôt en PC ».



L'univers conçu par Michel Ancel a été parfaitement retranscrit, et ce malgré les limitations techniques de la console.



Rayman 2 PlayStation, la grosse claque !

De tous les projets menés à bien par Ubi Chine, Rayman 2 est sans conteste le plus impressionnant. En effet, le challenge relevé par les 53 membres de l'équipe de développement était de taille : « convertir » en 3D l'univers foisonnant imaginé par Michel Ancel (voir notre dernier numéro) et donner naissance à un jeu de plates-formes aussi beau que bon à jouer. Le résultat qu'il nous a été donné de voir est assez bluffant et prouve, une nouvelle fois, que la PlayStation a encore de la puissance à revendre. C'est bien simple : Rayman 2 est tout bonnement le plus beau jeu de plates-formes de la Play' ! Et très certainement l'un des plus agréables à jouer ! Composée de quelque 45 niveaux somptueux, cette production haute en couleurs vous propose de diriger un Rayman survolté, aux prises avec une bande de pirates pas franchement recommandables. Action menée tambour battant, trouvailles innombrables dans le gameplay, moteur 3D ultra puissant, textures super fines, univers onirique aussi riche que cohérent… Décidément, les développeurs chinois sont capables de réaliser des petites perles, qui n'ont pas à rougir de la comparaison avec les productions occidentales ou japonaises !

Le moteur 3D de Rayman 2 est en tout point parfait. On a du mal à concevoir que le jeu tourne sur une « simple » PlayStation !

Les différentes étapes lors de la création d'un personnage. Reportez-vous à notre Portrait du mois pour en comprendre le détail.

Grâce à la variété des challenges, on n'a jamais l'impression que le jeu se répète.

DES JEUX A 35 FRANCS, C'EST POSSIBLE !

Pour lutter contre le marché du piratage, Ubi Soft s'est lancé dans une politique tarifaire assez agressive pour le territoire chinois. En effet, le prix moyen d'un jeu PC lancé par l'éditeur n'est que de 5,2 $, soit en gros 35 francs ! Et là, on se demande : mais comment font-il pour gagner de l'argent en vendant à si bas prix, alors qu'un jeu coûte 10 fois plus cher en France ? Eh bien, la réponse est simple : « Jusqu'en mai 1999, nous lancions nos produits à 15 ou 17 $ (entre 100 et 110 francs), explique Corinne Le Roy, responsable de la partie distribution d'Ubi Soft Chine, et nous ne vendions jamais plus de 15 000 exemplaires. La seule solution était donc d'adapter nos prix et d'être présents dans un plus grand nombre de points de vente. Le premier jeu lancé avec cette nouvelle politique était un manager de foot et nous en avons vendu 70 000 exemplaires ! » Moralité, en lançant ses jeux à bas prix, Ubi Soft est parvenu à séduire les joueurs chinois, qui peuvent désormais s'offrir des versions officielles abordables, plutôt que des versions pirates ! Seulement voilà, à 35 francs le jeu, on est en droit de se demander comment Ubi peut encore gagner de l'argent sur ses ventes ! Là encore, la réponse est claire : « Nous avons décidé pour la Chine de faire des gros volumes de ventes et des petits profits, poursuit Corinne Le Roy, histoire de stimuler le marché. De plus, tous les coûts de production et de lancement sont divisés par 10 en Chine, et il en est de même pour les marges ». Bref, le marché chinois est un cas à part, très différent du marché européen. Et imaginer que les jeux pourraient être vendus à 35 francs en France tient de la plus pure utopie… ■

Rapidité
⊕ mega choix
⊕ prix top
= formule magique
pour le meilleur 3615
de vpc de jeux video

3615 Consol Plus

Revendeurs, Contactez-Nous !

Attention CHUTE de PRIX

Un grand stock de jeux d'occasion à tous les prix !
Pour plus d'info consultez-nous !

Frais de port gratuit*
Le plus gros catalogue de jeux sur Minitel® 7 jours sur 7 24 h/24
Rachat cash de jeux d'occasion
Paiement en 48 h**
Le meilleur serveur VPC sur le 36 15 depuis + de 5 ans

* Pour tout achat supérieur à 100 Francs
** à compter de la date de reception

PLAYSTATION

LES NEWS			
BEATMANIA DJ	299 F	GUILTY GEAR	349 F
CRISIS BEAT	299 F	LEGEND OF LEGAIA	329 F
EVERYBODY'S GOLF 2	329 F	SABOTEUR	329 F
GEKIDO	329 F	JACKIE CHAN	349 F
MC GRATH SUPERCROSS 2000	329 F	RONALDO	349 F
NEED FOR SPEED	329 F	MEDIEVIL 2	349 F
		RUGBY 2000	349 F

JEUX D'OCCASION PSX

A TOUS LES PRIX !

CRASH BANDICOOT 2
MICROMACHINE V3
TOCA TOURING CAR
ODDWORLD
FIFA 98
HEART OF DARKNESS
DESTRUCTION DERBY
PANDEMONIUM
TOMB RAIDER
RESIDENT EVIL
CROC
DIE HARD TRILOGY
TEKKEN 2
TOMB RAIDER 2
SOUL BLADE
COOLBOARDERS 2
LEGACY OF KAIN
JURASSIC PARK LOST WORLD
V.RALLY
DYNASTY WARRIORS
GRAN TURISMO
FORMULA KARTS
ISS PRO 98
FORMULA ONE 98
COLONY WARS VENGEANCE
ODT
CARDINAL SYN
TAIL CONCERTO
RESIDENT EVIL 2
SPYRO
YANNICK NOAH
N GAMES PRO BOARDERS
ALUNDRA
TOMB RAIDER 3
BLOOD LINES
TENCHU
MEDIEVIL
RUNNING WILD
C&C : ALERTE ROUGE
DUKE NUKEN TIME TO KILL
ODDWORLD EXODE D'ABE
COLIN MAC RAE
COOL BOARDERS 3
RIDGE RACER 4
BID AIR
LUCKY LUCKE
TAI FU
ASTERIX
KNOCK OUT KINGS 99
FIFA 99

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES ...

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX
SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT		TOTAL	

COORDONNÉES
Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal

REGLEMENT
☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (majorer 30 F)

Playst 05/2000

Tél. 04 92 02 06 04
FAX 04 93 20 97 03

Offres non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

Par Edouard Duchamp

TENCHU 2. UN JEU ENCORE MYSTÉRIEUX, ATTENDU AVEC IMPATIENCE. AVEC LE SUCCES RENCONTRÉ EN FRANCE, TENCHU PREMIER DU NOM AURA FAIT BIEN DES ADEPTES. C'EST TOUT DE NOIR VETU, NINJA-TO EN MAIN ET CAGOULE SUR LA TETE, QUE PLAYSTATION MAGAGAZINE S'EST RENDU DANS L'ANTRE D'ACQUIRE, AU JAPON, AFIN DE SAVOIR CE QUE NOUS RÉSERVE CE NOUVEL ÉPISODE. UNE SIMULATION DE NINJAS MATURE, QUI NE FAIT PAS DANS LA DENTELLE, COMME ON AIME.

Tenchu 2

EDITEUR : ACTIVISION - DEVELOPPEUR : ACQUIRE (JAPON) - DISPONIBLE EN SEPTEMBRE 2000

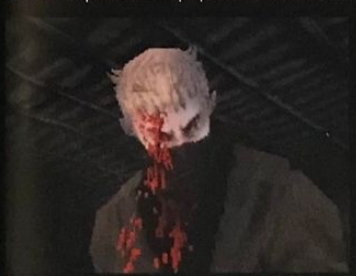
La fascination des Ninjas

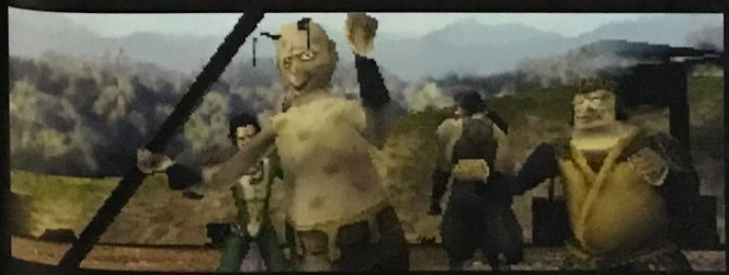
Chez Acquire, on a les ninjas dans le sang. Tenchu, Tenchu Edition Spéciale, Tenchu 100 missions Shinobi, et maintenant Tenchu 2, voilà tous les jeux produits par le petit studio. Autant dire que le producteur, Endô Takuma, est un fan de « jidai geki », ces films de samourais dans lesquels excellait Akira Kurosawa. On est donc bien loin des clichés américains qui nous ont offert, dans les années 80, des monuments de kitsch comme « American Ninja », où un musculeux blond, généralement Michael Dudikoff, endossait une panoplie « ninja » aux couleurs de l'Amérique… dans le but de ne pas se faire repérer. Dans la grande logique des suites, Tenchu 2 se doit d'être meilleur que son prédécesseur, et ce défi est de taille car le précédent volet compte des fans dans le monde entier. Cette fois-ci, on garde Ayane et Rikimaru, puisqu'il s'agit d'une préquelle, une espèce « d'épisode 1 à la manière de Star Wars », comme s'amuse à le dire M. Takuma. On retrouve donc nos deux héros tout jeunes, alors qu'ils apprennent les techniques des ninjas. Contrairement au précédent volet que nous connaissons, Tenchu 2 comptera un grand nombre de missions (trente environ). Et, autre grande innovation par rapport au précédent volet, nous aurons désormais droit à des missions de jour. Ces dernières sont beaucoup plus complexes à gérer que les missions de nuit, car, comme leur nom l'indique, elles se déroulent en pleine lumière et rendent difficile la possibilité de se cacher. Impossible de dissimuler les faiblesses de la machine dans la pénombre ; cette fois-ci, il faut tout montrer !

L'éditeur de missions vous permet de programmer des décors comme celui-ci en quelques minutes seulement.

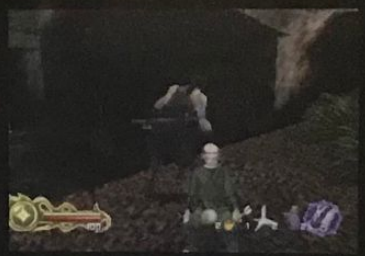
Au cœur de la programmation

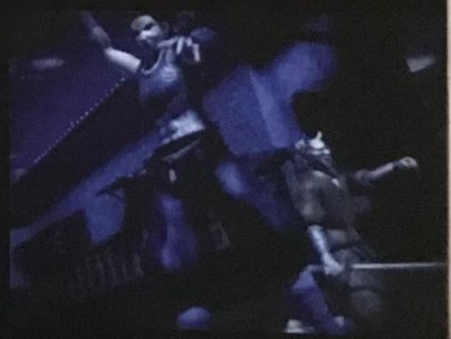
Nous avons, à ce propos, rencontré, dans les locaux d'Acquire, le programmeur principal, Daisuke Hisamatsu, qui nous a expliqué sa tâche dans les détails. « Dans le premier Tenchu, il y avait un grand nombre de parties dont nous n'étions pas satisfaits, comme les textures ou encore l'intelligence des personnages, qui ne disposaient pas de beaucoup de mouvements différents. Le joueur se trouvait donc face à des ennemis aux déplacements très limités, facilement prévisibles. Nous voulions que cela change pour le nouveau Tenchu. » C'est pour cela que l'équipe a ajouté environ 40 mouvements aux divers ennemis, mouvements qui ont, bien entendu, bénéficié de la motion capture. Dans le précédent volet, l'équipe d'Acquire avait déjà eu recours à la motion capture et avait sollicité, pour cela, les services de Sho Kosugi, une star des films américains de ninjas dans les années 80, ainsi que ceux de son fils, Kaine Kosugi, aujourd'hui vedette dans une émission de sports au Japon. Maîtres en ninjutsu, ils ont donc permis aux persos du jeu d'avoir des mouvements les plus réalistes possibles. Pour Tenchu 2, il a été également fait appel à la JAC, la Japan Action Club, la crème des cascadeurs japonais, qui ont gagné leurs lettres de noblesse grâce à leurs bonds lors des explosions dans des séries télévisées comme Bioman. Disposant de mouvements variés et réalistes, les ennemis de Tenchu seront donc plus intelligents dans la version finale de Tenchu 2. Et M. Takuma de renchérir :





La cinématique d'intro de Tenchu 2 s'inscrit dans la lignée de celle de Tenchu Shinobi-Gaisen, et se révèle tout simplement superbe.





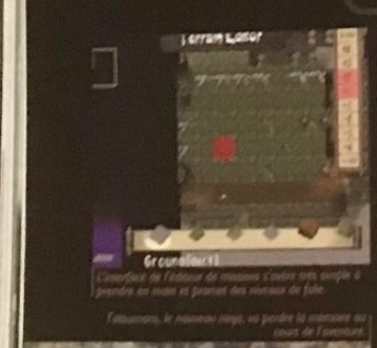
Un jeu plus complet, plus violent, plus passionnant

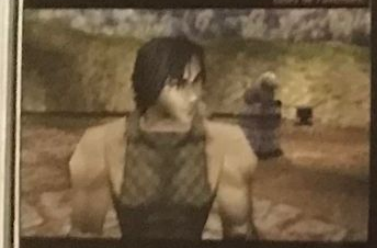
making of

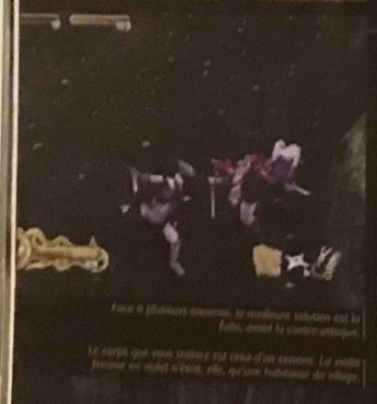
MAKING OF TENCHU 2

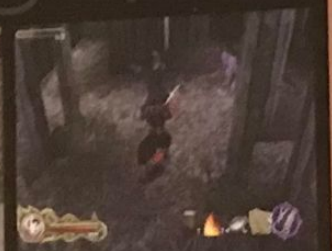
TENCHU 2 EN CHIFFRES

■ L'équipe originelle du premier Tenchu, à savoir 4 programmeurs principaux et une vingtaine de designers graphiques, a pris part à la mise en œuvre de Tenchu 2. A cela, il faut désormais ajouter une équipe de 10 personnes chargées, entre autres, de la musique ou des scènes cinématiques. En comptant les producteurs du jeu, cela nous donne une équipe de 40 personnes, travaillant dans une ambiance très feutrée comme l'avait souhaité M. Takuma. ■





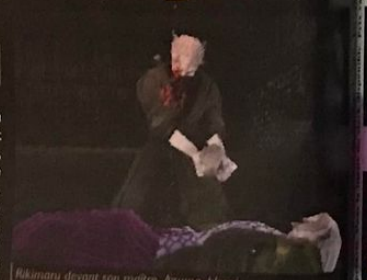




« Il n'y aura pas que les ennemis qui gagneront en pattern de mouvements. Nos héros, eux aussi, auront de nouvelles possibilités. Rikimaru (ou Ayane) pourra ainsi utiliser l'eau de différentes manières. Il gagne désormais la possibilité de nager, mais aussi celle de se placer sous la surface, en respirant grâce à un bambou. Cela lui permettra donc de se cacher plus facilement et de pouvoir ainsi surprendre encore plus ses adversaires. Il sera aussi possible, désormais, de tirer sur les ennemis à la sarbacane, afin de les empoisonner et donc de les tuer à distance et sans bruit. Ce que je voulais, c'est permettre au joueur de faire tout comme dans les films de ninjas. » Et les films de ninjas, M. Takuma a dû en voir un paquet, au regard des détails que renferme Tenchu 2.

Des surprises...

« Entre chaque mission, on en apprend un peu plus sur l'histoire, et le joueur est véritablement motivé pour accomplir les missions suivantes. », explique-t-il. « Le scénario du jeu se déroule avant le premier opus, ce qui va permettre au joueur de découvrir pas mal de choses, de s'attacher aux personnages, et aussi de comprendre ce qui est à l'origine de la mystérieuse cicatrice de Rikimaru. » De plus, le jeu ne se contente pas d'être un soft de combat : « Comme dans le volet précédent, on peut tuer les adversaires en un seul coup. Nous savions que les joueurs avaient beaucoup apprécié ce principe, c'est pourquoi nous l'avons encore augmenté en offrant un éventail de coups beaucoup plus large. On espère que le joueur aura une agréable surprise en se débarrassant d'un adversaire d'une manière qu'il ne connaissait pas. » Le respect du joueur semble être l'un des points les plus importants pour ce petit studio, presque artisanal, qui propose avec une régularité métronomique son quota d'innovations et de bonnes idées. Il faut dire que même si Tenchu a connu un succès d'estime au Japon, Acquire est surtout fier de compter parmi ses utilisateurs un grand nombre d'Occidentaux. Car c'est, en effet, aux Etats-Unis et en Europe que Tenchu a le mieux fonctionné, à hauteur de 650 000 exemplaires aux Etats-Unis, et 400 000 en Europe dont 80 000 en France. Ce qui est d'autant plus surprenant lorsque l'on sait qu'il ne s'en est vendu que 300 000 exemplaires au Japon, son pays d'origine. M Takuma commente d'ailleurs : « Nous sommes très contents des ventes à l'étranger. En fait, on ne savait pas du tout si les histoires de ninjas fonctionneraient en dehors du Japon. Notre satisfaction est grande, car nous n'avons pourtant fait aucun compromis culturel et avons respecté les traditions japonaises. Nous avons d'ailleurs été très honorés, lorsque l'été dernier, pour la promotion du film Matrix, les frères Wackowski, venus aux Japon, ont demandé à nous rencontrer. Nous étions surpris que des gens comme eux soient fans de notre jeu, et nous avons bien discuté et pris bonne note de leurs critiques. Par exemple, la caméra tournera parfois autour du personnage, dans Tenchu 2. Un effet vraiment étonnant inspiré de Matrix. » Par ailleurs.



Rikimaru devant son maître, Azuma, blessé mortellement...

2 CARTES MEMOIRES COULEURS ACHETÉES, 1 OFFERTE !!!!!!

Commandez par Téléphone
01 44 52 85 85
Du mardi au samedi de 10h30 à 19h30 sans interruption
Les Lundis de 14h00 à 19h30
Commandez par Courrier
Remplissez le bon de commande en bas de page
VENEZ NOUS RENDRE VISITE !!
61, rue de Lancry 75010 Paris
Métro : Jacques Bonsergent (Ligne 5)

GAME STATION
LES PRIX... LES PRIX... LES PRIX...

Des centaines de titres disponibles... Call us* !!!!

299 F PlayStation
325 F PlayStation
199 F PlayStation
299 F PlayStation
325 F PlayStation
329 F PlayStation

SPECIAL "PACK"

Formula One 98 + Ridge Racer Type 4	199,00 F
ASTERIX + ASTERIX 2	499,00 F
Metal Gear Premium Pack	495,00 F
Fifa 97 + 1 Pad auto-fire	149,00 F

ATTENTION !!!!
Nous rachetons CASH TOUS vos titres PLAYSTATION !!!
Contactez-nous !!

Le coin des Promos...

Burning Road 149 F
Explosive Racing 149 F
Formula One 98 149 F
NHL Breakaway'98 149 F
Pitfall 3D 149 F
Power Boat Racing 149 F
Snow Racer'98 149 F
Dynasty Warriors 149 F
Hexen 149 F
Adidas Power Soccer'98 149 F
Rally Cross 149 F
Jet Rider 2 169 F

Un choix !!! 1 de ces 4 titres + 1 carte mémoire 199 F

PANTHER V
Le "PANTHER V" est enfin disponible !!! Renseignez-vous... Recul arrière puissant !!!
Testé dans le magazine JOYPAD
PlayStation Guncon Saturn

LE PACK DE "..."
CARTE MEMOIRE + ... + CABLE PERITEL

JADE COCOON + CARTE MEMOIRE + CABLE PERITEL 179 F

PLAYSTATION

ACE COMBAT 2	299,00 F
ASTERIX & OBELIX CONTRE CESAR	299,00 F
BIG OL BASS FISHERMAN 2	325,00 F
CRASH BASH RACING	329,00 F
DIE HARD TRILOGY 2	329,00 F
DINO CRISIS	329,00 F
DREAM STORY	299,00 F
DUNE 2000	325,00 F
EHRGEIZ	325,00 F
F1 2000	325,00 F
FIGHTER MAKER	299,00 F
FIGHTING FORCE 2	325,00 F
FORMULA ONE 99	299,00 F
G-POLICE 2	295,00 F
GALERIANS	299,00 F
GRAND THEFT AUTO 2	325,00 F
GRANDSLAMM 2	325,00 F
HYPER PRO EVOLUTION	345,00 F
KILLER LOOP	195,00 F
KNOCKOUT KINGS 2000	325,00 F
L'AMERZONE	325,00 F
LE MONDE DES BLEUS	299,00 F
MEDAL OF HONOR	329,00 F
METAL GEAR SOLID	199,00 F
METAL GEAR VR MISSIONS	169,00 F
MISSION IMPOSSIBLE	325,00 F
MUSIC 2000	299,00 F
NHL 2000	325,00 F
NBA LIVE 2000	325,00 F
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN	325,00 F
OFFICIAL FORMULA ONE RACING 99	325,00 F
RAILROAD TYCOON 2	325,00 F
RAINBOW 6	299,00 F
RALLY CHAMPIONSHIP 2000	325,00 F
READY 2 RUMBLE	325,00 F
RESIDENT EVIL 2 NEMESIS	325,00 F
SAGA FRONTIER 2	295,00 F
SHADOW MADNESS	325,00 F
SOUL REAVER "LEGACY OF KAIN 2"	249,00 F
SOUTH PARK	299,00 F
SPEED FREAKS	325,00 F
STREET SKATER 2	325,00 F
SUPERCROSS 2000	325,00 F
SYPHON FILTER	249,00 F
SYPHON FILTER 2	299,00 F
TOY STORY 2	325,00 F
TIGER WOODS 2000	
TIGNES SNOWBOARD	325,00 F
TOMB RAIDER 4	
TARZAN	299,00 F
TOMORROW NEVER DIES	325,00 F
TRICK 'N SNOWBOARDING	325,00 F
UEFA STRIKER	299,00 F
UEFA CHAMIONS LEAGUE 2000	325,00 F
URBAN CHAOS	325,00 F
VAMPIRE HUNTER D	325,00 F
X-FILES	299,00 F
WU-TAN SHAOLIN	299,00 F

ACCESSOIRES

Carte Mémoire couleur	69,00 F
Carte Mémoire couleur officielle	99,00 F
Manette analogique vibrante couleur	129,00 F
Manette analogique officiel	199,00 F
Spider Gun + Pédale PSX & SAT	99,00 F
Câble Péritel + fiches RCA + adapt GUNCON PSX	69,00 F
Volant + pédales + levier de vitesse (N64/PS/SAT)	549,00 F
Transcodeur NTSC/RGB	399,00 F
Adaptateur secteur 110/220 volts	169,00 F
Action Replay CD version	149,00 F
Manette compatible Playstation	49,00 F
Porte CD Officiel	69,00 F
PANTHER V Gun	249,00 F

REGLEMENT
❑ Carte bleue
N° Carte bleue
Date d'expiration
❑ Mandat-lettre
❑ Contre remboursement (à partir de la 2ème commande)
❑ Chèque
Signature :

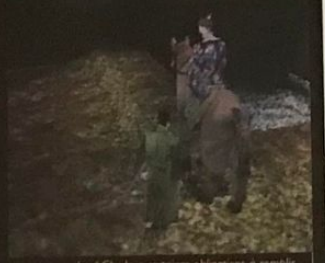
BON DE COMMANDE A RETOURNER A :
GAME STATION VPC
61, Rue de Lancry 75010 PARIS
Tel : 01 44 52 85 85 Fax : 01 42 45 66 66
Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Ville : ..... Code Postal : ..... Tel : .....

TITRES	CONSOLES	QTÉ	PRIX
Colissimo jeux 30 F			
Chronopost jeux 60 F			
Frais de port jeux et accessoires : 30/60 Frs Colissimo/Chronopost - Consoles : 50/100 Frs Colissimo/Chronopost - Console exclusivement : 80/150 Frs Colissimo/Chronopost		TOTAL	

making of

MAKING OF TENCHU 2

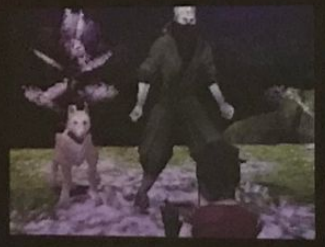
on se demandait si, à un moment ou à un autre, la violence a été un problème dans Tenchu, mais la réponse vient d'elle-même : « Nous n'avons pas fait très attention à la violence, c'est vrai qu'il y a beaucoup de sang, beaucoup plus de manières de tuer, le jeu est plus cruel. Je ne me soucie pas de la violence, mais si cela pose problème, nous allons peut-être changer les versions selon les pays de commercialisation, qui sait ? Cela dit, comme dans le premier volet, on ne tue pas d'innocents. » On laissera à chaque joueur, en fonction de sa sensibilité, le soin de juger et d'apprécier cette dernière phrase.

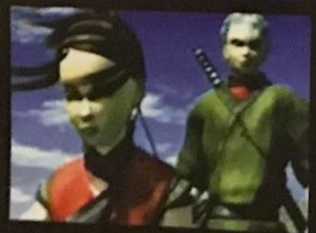


Lord Ghoda a certaines obligations à remplir…

Des progrès…

Contrairement au premier volet, dans lequel tous les ennemis semblaient identiques, ici, les différences se font beaucoup plus sentir. Le programmeur Hisamatsu Daisuke nous explique pourquoi : « Par exemple, nous avons, cette fois-ci, 6 modèles de ninjas dont chacun a des possibilités d'actions différentes, et pas seulement lorsqu'il s'agit d'attaquer, mais aussi dans les attitudes de guet, d'ennui, de déplacement. » Et, à l'initiative de



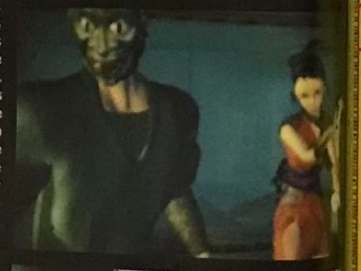


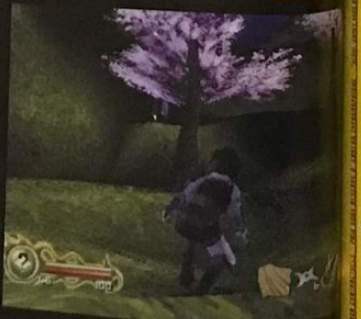
Les rapports entre Rikimaru et Ayame peuvent être tendus…

M. Takuma qui souhaitait implémenter un peu de « magie » ninja qui a fait le succès de ces mystérieux assassins, il sera donc possible de disparaître dans un nuage, ou encore de tirer des flèches enflammées. « Nous avons poussé les possibilités de la console au maximum pour ce qui est de Tenchu 2. Maintenant, il y a encore des choses que j'aurais voulu ajouter, comme le Bunshin, une célèbre magie ninja qui permet de se multiplier. » Quoi qu'il en soit, le jeu sera le plus fidèle de tous à la réalité historique de l'époque médiévale japonaise, puisque les graphistes d'Acquire, accompagnés de leur producteur, se sont rendus dans divers lieux célèbres pour leur passé Shinobi. « Nous nous sommes rendus à Shinobi no Sata, à Iga no Kuni, un lieu célèbre où se trouvent encore d'anciens « repaires de ninjas ». Nous avons donc visité ces bases ninjas, nous sommes ensuite allés dans des musées d'armes tandis que les designers ont passé plusieurs jours dans des châteaux d'époque. On a fait de vraies recherches sur les fausses portes dans les bases ninjas, par exemple. Ainsi, lorsque nous aurons fini Tenchu 2, j'ai en projet de mettre en place un système qui permettra de faire son propre repaire, couplé avec un éditeur de niveaux. On aura aussi accès à un troisième ninja caché, ainsi qu'à un niveau spécial dans lequel Rikimaru se retrouve à Versailles (rires). En tout cas, grâce à l'éditeur de niveaux, j'espère que vous allez m'envoyer de superbes missions… » Et M.Hisamatsu de conclure : « Je pense que nous sommes allés au maximum des capacités de la console. Cela fait plus de 14 mois que nous programmons le jeu, et je dois dire que l'affichage des grandes villes dans les missions de jour a été particulièrement difficile. Pour que ce soit possible, le jeu est en chargement permanent, afin que le joueur ne soit pas interrompu dans ses explorations de terrains un peu vastes. J'espère qu'avec tous ces efforts, notre jeu vous plaira. » Nous espérons aussi !

Semimaru
Azuma Ninja Dog

Semimaru, le chien ninja, saura vous aider lors de certaines missions.





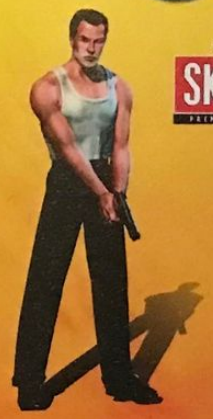
Les réalisateurs de Matrix sont venus aider les développeurs

Liste des magasins

PARIS/ST LAZARE
PARIS/JUSSIEU Consoles
JUSSIEU/PC/MAC
PARIS/ST MICHEL
PARIS/VICTOR HUGO
VAUGIRARD (15)
CHELLES (77)
ORGEVAL (78)
VERSAILLES (78)
VELIZY (78)
CORBEIL (91)
ANTONY (92)
BOULOGNE (92)
LA DEFENSE (92)
MULNAY (93)
PANTIN (93)
ST DENIS (93)
DRANCY (93)
DRANCY AVENIR
DIVONNE/VERES (94)
CRETEIL (94)
KREMLIN BICETRE (94)
FONTENAY SOUS BOIS (94)
CERGY PONTOISE (95)
SANNOIS (95)
MARSEILLE (13)
HEROUVILLE ST CLAIR (14)
TOULOUSE (31)
REIMS (51)
LILLE (59)
FLERS (59)
COMPIEGNE (60)
LYON (69)
OUVERTURE EN MAI 2000 !
LE MANS (72)
ALBERTVILLE (73)
LE HAVRE (76)
AMIENS (Nouvelle) (80)
AMIENS PC (80)
POITIERS (86)

SCORE GAMES

Partenaire SKYROCK PREMIER SUR LE RAP



BON DE REDUCTION

35F

SCORE GAMES MULTIMEDIA

DE REDUCTION POUR L'ACHAT D'UN JEU NEUF

Die Hard Trilogy 2 OU F1 2000

[*PRIX MINIMUM APPLIQUE APRES UTILISATION DE CE BON DE REDUCTION : 334F]
VALABLE JUSQU'AU 31/05/2000

SCORE-GAMES VOUS OFFRE

UN BON D'ACHAT DE 35F

VALABLE DANS TOUS LES MAGASINS SCORE-GAMES
OU PAR VPC POUR L'ACHAT D'UN DE CES DEUX JEUX

▶ ACTION

▶ SIMULATION DE F1

PASSEZ VOS COMMANDES AU 01 46 735 720

OU ADRESSEZ LES A :

SCOREGAMES VPC - 6, 12 Rue Avaulée - 92245 MALAKOFF Cedex

36-15 SCOREGAMES* ● WWW.SCOREGAMES.COM ● 08 36 685 686*

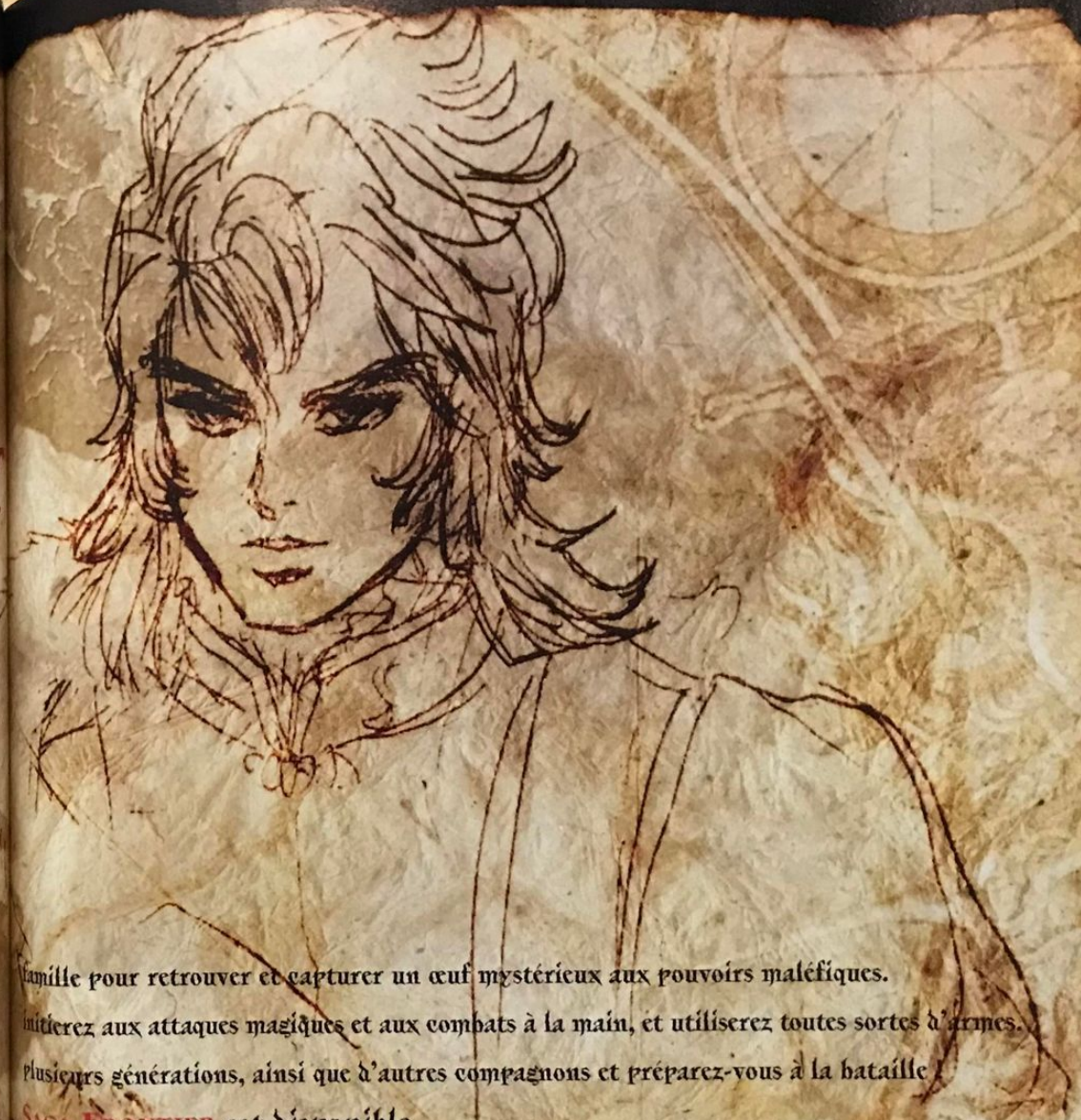
*2,23F/Mn

SQUARESOFT

Serez-vous Le Digne Héritier De Votre Dynastie ?

Entrez dans le monde de SAGA FRONTIER™ et participez à la fantastique quête d'une famille pour retrouver et capturer un œuf mystérieux aux pouvoirs maléfiques. Tout au long de votre aventure, vous rencontrerez toutes sortes d'amis et d'ennemis, vous vous initierez aux attaques magiques et aux combats à la main, et utiliserez toutes sortes d'armes. A travers un scénario complètement original, incarnez Gustav et la famille Knight pendant plusieurs générations, ainsi que d'autres compagnons et préparez-vous à la bataille !

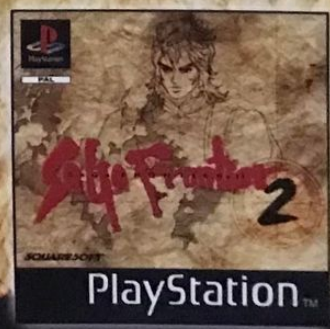
Le guide stratégique de SAGA FRONTIER est disponible



SaGa FRONTIER™ II

Saga Frontier 2

www.sagafrontier2.co.uk



©1999,2000 Square Co., Ltd. All rights reserved. SQUARESOFT and the SQUARESOFT logo are registred trademarks of Square Co., Ltd. SAGA FRONTIER is a trademark of Square Co., Ltd. "PlayStation" and the "PS" are trademarks of Sony computer entertainment inc.

Par François Tarrain

F1 RACING CHAMPIONSHIP

EDITEUR : UBI SOFT
DISPONIBLE EN MAI 2000

© Ubi Soft

FICHE TECHNIQUE

GENRE	SIMULATION DE F1
EDITEUR	UBI SOFT
DISTRIBUTEUR	UBI SOFT (CHINE)
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	2
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI
SON EN	STÉRÉO
APRÈS UNE DEMI-HEURE DE JEU	ALESI DEVRAIT JOUER AUX JEUX VIDÉO. IL GAGNERAIT !

Face à la très commerciale licence 2000 du décevant F1 2000 d'Electronic Arts, Ubi Soft sort son va-tout avec F1 Racing. Une simulation mâtinée d'une bonne dose d'arcade, qui semble parée de tous les atouts nécessaires pour s'imposer face à son concurrent direct !

Le mode Ecole de pilotage est intéressant, mais il aurait gagné à être un peu plus développé.

La Formule 1, au même titre que le football, est devenue au fil des années un business tellement coûteux et aux enjeux commerciaux tellement démesurés, que seules les plus grosses écuries ont encore les moyens de défendre leurs chances au cours de la saison de F1. Et très franchement, cet aspect « vénal » gangrène et dénature - à mon sens - l'esprit originel de ce sport. Décidément, il est bien loin le temps où chaque Grand Prix réservait son lot de surprises, de rebondissements et de moments forts. A l'époque des Prost, des Senna et autres Lauda, les pilotes faisaient le spectacle et la saison était rarement jouée d'avance. Alors que maintenant, regardez ce qui se passe : les Ferrari opposées au McLaren squattent sans cesse les podiums, ne laissant aucune chance aux autres écuries, et Schumacher a déjà pris une petite option sur le titre de champion du monde ! Alors, la faute à qui ? Pourquoi les autres équipes n'arrivent-elles pas à lutter à armes égales contre Ferrari et McLaren ? Question de budgets, certainement. Question de talent des pilotes et des ingénieurs, assurément… Bref, tout ça pour dire qu'à chaque début de saison, les cartes sont déjà plus ou moins distribuées d'avance, et que - sans être devin - on peut facilement prédire le résultat final, à deux trois variantes près. D'autre part, lorsque l'on regarde un Grand Prix « d'aujourd'hui », on a l'impression que la victoire se joue plus dans les stands que sur la piste. Non pas que les pilotes ne jouent pas un rôle majeur dans l'affaire, mais simplement qu'entre les stratégies d'arrêts aux stands et le règlement ultra strict de la FIA, la F1 est devenue une discipline trop pointue et trop « calibrée » pour laisser la moindre place à l'imprévu… Bah, que voulez-vous, on n'y peut rien ! Ou plutôt, si : on peut toujours réécrire l'histoire à sa propre convenance, en rejouant une saison complète en jeu vidéo !

Le mode Deux joueurs est très jouable, mais on regrettera amèrement l'absence des autres concurrents sur la piste.

DE LA REALITE À L'ARCADE

La logique voudrait qu'une simulation de F1 reproduise trait pour trait la réalité d'une vraie course. Mais si tel était effectivement le cas, il faudrait s'appeler Schumacher ou Herbert pour avoir une chance de maîtriser la puissance des monoplaces ! Moralité, pour rendre accessible cette discipline à tous, la majorité des développeurs préfèrent jouer la carte du compromis arcade/simulation (ce qui était aussi le cas du F1 2000 d'EA Sports, je vous le rappelle). En clair, le jeu intègre des notions réalistes, tels les réglages mécaniques, les règles de course ou les réactions physiques de la F1, tout en les simplifiant au maximum. L'objectif de cette tambouille : donner l'impression au joueur qu'il se trouve effectivement dans un baquet de F1, au volant d'un monstre de 400 bourrins, en lui procurant des sensations qu'il imagine être celles ressenties par un vrai pilote. Le problème, c'est que cette approche très « grand public » n'est pas du goût de tout le monde, et si le résultat plaît au plus grand nombre, il a une fâcheuse tendance à agacer les puristes. Tenez, prenons l'exemple du F1 World Grand Prix de Lankhor. Ce titre, malgré ses graphismes vraiment cheap, se rapproche d'une simulation pure et dure : prise en compte des dégâts ultra réaliste, modèles physiques très pointus (adhérence, freinage, appuis aérodynamiques)… Autant de points capitaux qui font le bonheur des fans de simulation (comme nous ici), et le malheur des autres ! A l'inverse, le F1 Racing d'Ubi Soft ne s'embarrasse pas de tels détails. Ici, l'accent est mis sur les sensations fortes, le grand spectacle et la prise en main

DE L'INTERET D'UNE LICENCE OFFICIELLE

■ *Depuis que les licences FIA dans les jeux vidéo se sont généralisées (il est loin le temps où Psygnosis en détenait l'exclusivité), toute simulation se doit d'en posséder une afin de se mesurer à la concurrence. Ainsi, pour F1 Racing, Ubi Soft a passé un deal avec Video System (F1 World Grand Prix) afin d'obtenir les droits sur la saison 1999 de F1. Résultat, on retrouve les 11 écuries, les 22 pilotes et les 17 circuits de cette saison, ainsi qu'un « habillage » des écrans de jeu identique à celui des retransmissions télé. Ça, c'est pour le côté esthétique de la chose. L'autre truc beaucoup plus intéressant, c'est que F1 Racing respecte assez fidèlement les forces et faiblesses des vraies écuries. Ainsi, devenir champion du monde au volant d'une McLaren sera beaucoup plus aisé qu'au volant d'une Arrows… Remarquez, le contraire eu été impardonnable !* ■

LES DEVELOPPEURS CHINOIS D'UBI SOFT ONT SU TIRER LA LEÇON DE MONACO GP2.

L'IA des adversaires est inégale. Dans certaines situations, ils adoptent des attitudes assez crédibles, et dans d'autres ils font n'importe quoi !

Les replays sont décevants, car ils ne vous remontrent que les derniers instants de votre course.

Les réglages possibles sur votre F1 sont basiques. Détail original : un petit graphique vous montre dans quelle mesure ils influent sur ses performances.

immédiate. Pas la peine d'être un as du volant pour prendre les commandes d'une Ferrari. Pas la peine d'être un ingénieur pour régler sa monoplace avant course, ni même d'être un fin stratège pour définir le nombre idéal d'arrêts au stand. Non, l'objectif de F1 Racing est de vous mettre directement dans le bain, sans passer par une fastidieuse phase d'apprentissage !

UN TITRE QUI VA À L'ESSENTIEL

Cette volonté de s'adresser aux novices se ressent dès le menu principal. Sobre, il vous donne accès à des modes de jeu ultra classiques. C'est bien simple, vous avez le choix entre deux configurations : Arcade et Simulation. Point barre ! La première, de loin la moins intéressante, ne s'embarrasse d'aucune fioriture. Que vous optiez pour le mode solo (4 séries de 4 Grand Prix, avec obligation de finir au moins 6e, puis 3e, puis 2e et enfin 1er), ou un petit duel contre un autre adversaire humain, le pilotage se réduit à sa plus simple expression. Les F1 « collent » au bitume quelle que soit votre trajectoire, les pertes d'adhérence sont inexistantes, vous pouvez couper les virages comme un sagouin ou envoyer paître vos adversaires sans subir le courroux d'un arbitre de course (genre pénalité ou drapeau noir), l'usure des différents organes de votre caisse n'est pas prise en compte et les distances de freinages sont réduites à l'extrême ! Bref, la configuration Arcade n'a d'intérêt que pour ceux qui souhaitent se tirer la bourre en toute simplicité ! Seulement voilà, même si la pratique de ce mode peut amuser 5 minutes, on en fait vite le tour et on en arrive rapidement à lorgner du côté de la Simulation. Là, on se dit que les choses vont être beaucoup moins aisées, et qu'il va falloir déployer un minimum de finesse pour rester sur la piste et finir en tête. Mouais, ben en fait, pas vraiment ! Explications : de nombreuses options permettent de régler le niveau de réalisme souhaité. Dans la configuration la plus accessible (Facile, adversaires lents, pas de dégâts ni de pénalités, assistance au freinage), le pilotage se rapproche énormément du mode Arcade. Par contre, si on pousse tous les paramètres à fond (Réaliste, adversaires coriaces, dégâts maximum, pénalité et aucune assistance), les choses sont un petit peu différentes. Oh, pas radicalement non plus… On est loin d'une pure simulation comme il en existe tant sur PC, mais on doit quand même batailler dur pour monter sur le podium. Les concurrents sont super rapides, les pertes d'adhérences assez nombreuses (lors d'une trop grosse accélération, ou lorsqu'on mord sur les bas-côtés, par exemple), les distances de freinage beaucoup plus longues et la gestion des dégâts peut vous amener à perdre un aileron ou, pire, une roue ! A l'usage, cette configuration est de loin la plus intéressante, car elle procure les meilleures sensations et propose un challenge relativement corsé. De plus, ce réalisme-là classe incontestablement le titre d'Ubi Soft au-dessus de celui d'EA Sports (ce dernier s'adresse avant tout aux fans d'arcade, un autre public). Mais attention, malgré toutes les notions réalistes prises en compte, le pilotage reste franchement tourné vers l'arcade. Entendez par là que la moindre erreur de pilotage ne vous envoie pas au tas et que votre monoplace peut subir pas mal de chocs avant de rendre l'âme. Vous voilà prévenu ! Sans verser dans l'excès arcade, F1 Racing reste suffisamment réaliste, c'est-à-dire crédible !

La petite fenêtre à gauche de l'écran vous indique la position exacte du concurrent qui vous talonne. Pratique et bien foutu.

CLASSIQUE, PEUT-ETRE UN PEU TROP…

Le mode simulation propose différents challenges bien classiques, qui auraient gagné à être un peu plus originaux. En fait, seule l'option Ecole de conduite, qui vous permet d'affiner votre pilotage sur chaque circuit grâce à des indications précises indiquées à l'écran (timing du freinage, trajectoire idéale…), sort réellement des sentiers battus. Le reste, quant à lui, sent le vu et revu, genre Course Simple, Saison complète, Time attack et multi-joueurs. On aurait souhaité découvrir un mode Carrière, ou encore un mode Scénario dans lequel on aurait pu revivre certains moments forts de la saison 99, mais malheureusement ce genre de raffinement n'est pas présent. Dommage…

Finalement, ce n'est pas tant dans le fond que F1 Racing vaut le plus le détour. Non, c'est surtout dans la forme. En effet, pour cette « suite » de Monaco GP2, les développeurs chinois d'Ubi Soft ont entièrement revu leur copie. C'est bien simple : esthétiquement parlant, le jeu n'a absolument plus rien à voir avec son aîné. Le moteur 3D est entièrement nouveau, les graphismes ont gagné en finesse, l'animation, non contente d'être ultra fluide, est également très rapide, la gestion des lumières est impressionnante (notamment les reflets sur les carrosseries), les bruitages sont corrects et les environnements en course de très bon goût. Ce dernier point est en partie dû à la présence d'une licence officielle FIA pour la saison 1999 : exit les monoplaces de Monaco GP2 au design aussi fantasque qu'insipide, fini les arrêts aux stands ridiculement mis en scène, désormais on reconnaît parfaitement les 17 circuits (dont le petit nouveau, le GP de Malaisie), les bas-côtés sont encombrés de pubs, les F1 affichent fièrement les couleurs et les sponsors des 11 écuries du championnat et les 22 pilotes sont, bien entendu, de la partie. Bref, grâce à sa réalisation vraiment très classe, F1 Racing se hisse sans peine au panthéon des plus beaux jeux de F1 de la PlayStation… et passe tout juste devant le décevant F1 2000 d'Electronic Arts. Moralité, si vous souhaitez prendre votre pied avec un jeu pas prise de tête et super accessible, F1 Racing s'impose définitivement comme le choix le plus judicieux. Surtout qu'il profite de la récente baisse des prix sur les jeux PlayStation initiée par Sony et qu'il ne coûte par conséquent que 219 francs ! Par contre, si son aspect arcade vous rebute, vous n'avez pas trente-six solutions : seul F1 World Grand Prix pourra vous satisfaire… pour peu que vous passiez outre ses graphismes atroces !

Cette vue originale est non seulement très jouable, mais elle procure également de bonnes sensations.

Les arrêts au stand sont illustrés par une petite séquence en images de synthèse.

LA CHINE SE DECHAINE

■ *F1 Racing PlayStation a été développé par la structure chinoise d'Ubi Soft, située à Shanghai. Après Monaco GP2, sorti l'année dernière, F1 Racing est le second titre conçu intégralement là-bas, en même temps que Rayman 2 (voir le Making Of dans ce numéro). Or, lorsque l'on voit la qualité croissante des productions de ce studio, on se dit que les développeurs chinois ont un talent énorme et qu'ils risquent, dans les années à venir, de nous pondre des trucs assez incroyables. En tout cas, on l'espère très fort !* ■

LA LICENCE FIA, INDISPENSABLE POUR REVIVRE DANS DE BONNES CONDITIONS UNE SAISON DE F1 !

La gestion des lumières et les différents effets visuels sur votre F1 est vraiment réussie.

F1 RACING CHAMPIONSHIP - 219 F

DESIGN **8** F1 Racing n'a plus rien à voir avec Monaco GP2. Le plus beau jeu de F1 de la Play' !

ORIGINALITÉ **4** Rien de bien novateur, si ce n'est l'option Ecole de pilotage.

MUSIQUE ET SON **6** Sons des moteurs réussis, malgré une sonorité un peu étrange. Musiques bien lourdes.

JOUABILITÉ **8** Le penchant très arcade de F1 Racing le rend facilement accessible à tous les joueurs.

DURÉE DE VIE **7** Les modes de jeu sont classiques et la durée de vie équivalente à tout jeu de F1.

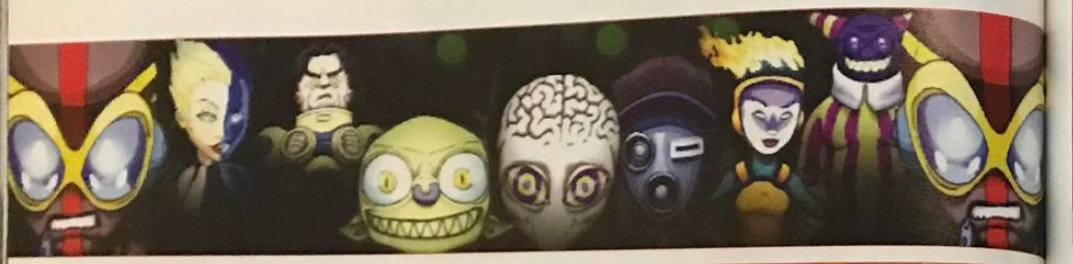
TECHNIQUE **8** Moteur 3D vraiment clean, animation rapide et ralentissements quasi inexistants.

LE COMPARATIF : MIEUX QUE F1 2000, MOINS RÉALISTE QUE F1 WORLD GRAND PRIX.

POUR QUEL PUBLIC ?
Les pilotes de F1 en herbe, plus attirés par les sensations immédiates que par le réalisme pur.

7 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
A 219 francs la galette, Ubi Soft signe là un bien joli coup. Dans son genre, F1 Racing n'a pas beaucoup de concurrence. Définitivement arcade, il procure de très bonnes sensations et bénéficie d'une réalisation hors pair ! Le prix justifie aussi la note.

Par Dave Martinyuk



MICRO MANIACS

EDITEUR : CODEMASTERS
DISPONIBLE EN MAI 2000

Depuis ses débuts sur 16 bits, la série des MicroMachines est devenue mythique. Se tirer la bourre avec des véhicules - ou, en l'occurrence, des personnages - minuscules dans des décors où tout est gigantesque paraît pourtant tenir du concept simpliste. Peut-être, mais la simplicité a parfois du bon. La preuve en est faite ici encore...

FICHE TECHNIQUE

GENRE	COURSE DE SUPER NABOTS
EDITEUR	CODEMASTERS
DÉVELOPPEUR	CODEMASTERS (G.-B.)
NOMBRE DE JOUEURS	1 À 8
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	1
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRÈS UNE DEMI-HEURE DE JEU	C'EST TROP TARD, ON EST ACCRO

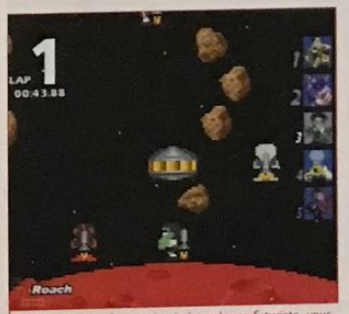
« Banzai Bridge ». Voici un des circuits cachés du jeu, très joli, qui a pour cadre un jardin japonais.

Lorsqu'on parle de jeux multi-joueurs, on pense d'abord aux simulations de sport, souvent « équipées » pour ce genre de défis à plusieurs. Et puis, à côté de ça, il y a des titres plus originaux, comme Bomberman, dont le succès, au fil des années, ne s'est que rarement démenti. La série des MicroMachines est dans la même veine, mythique, indispensable, incontournable. On se souvient toujours avec émotion de ses tours de pistes autour d'une cuvette de WC ou des affrontements terribles où, à plusieurs sur une éponge, on essayait tant bien que mal de faire tomber dans l'eau tous ses adversaires. Fous rires, bousculades, crises d'énervement aussi passagères que multiples... Tout était là pour faire d'une réunion de potes une foire d'empoigne inoubliable. Dans ces cas-là, il faut prévoir une pièce insonorisée ou inviter ses voisins. Presque trois années après la sortie de MicroMachines V3 - auquel nous avons pu nous essayer en 97, déjà - voici venir sa « suite », Micro Maniacs. Les voitures laissent la place à des petits bonshommes miniaturisés mais le concept reste strictement le même. Et le plaisir que l'on éprouve à s'y essayer aussi. Petite analyse d'une partie type de Micro Maniacs.

AMBIANCE

19 h 15, un soir de semaine. La rédaction, au zénith de sa journée (horaires décalés oblige), est en effervescence. Sur un écran, Micro Maniacs tourne. Relié à la console, un multitap. S'en échappent plusieurs paddles.

« Apiary Japery ». La course à dos de bourdons est vraiment amusante avec ses changements brusques d'altitude.



« Retro Boost ». Sur ce circuit à tendance futuriste, vous entrez dans une console de jeu et devez passer une mini-épreuve à la Frogger. Excellent.

Reliés à ces paddles, des doigts, des mains, des bras et, plus vers le haut, des visages grimaçants, révélateurs d'un certain état d'excitation ou de stress. Kendy jubile : il mène. Son taux de sarcasmes est proportionnel à la position de son petit bonhomme, Maw Maw, sur la piste de course (en l'occurrence, un parcours de cricket). Autrement dit, lorsqu'il est premier, Kendy parle beaucoup. C'est une chance car, de cette façon, il se déconcentre. Kendy manque un arceau, il disparaît de l'écran et ne réapparaîtra plus que lorsqu'il n'y aura plus qu'un personnage à l'écran ce qui, vu l'état d'excitation des coureurs, ne devrait pas trop tarder. Jean rit bêtement devant la mésaventure de Monsieur Ty. Le réflexe de plisser les yeux en se découvrant les dents suffit à brouiller sa vue. Le prochain virage signe sa perte. Kendy traite Jean de « pauv'keum », ce à quoi notre ami Corse lui répond très sérieusement que demain, il va lui plastiquer son studio au cœur des Invalides. Les autres n'en ont cure. C'est que le parcours de cricket, même s'il se veut simple avec ses éternelles lignes droites, ne donne pas le droit à l'erreur. Passage sous un tas de fougères. Julien panique : « on me bouscule, je vois plus rien, c'est de l'anti-jeu ! ». Eliminé.

DANS MICRO MANIACS, TOUT EST MINUSCULE... EXCEPTÉ LE PLAISIR DE JEU

« Soap Dodgers ». Faire la course sur le pourtour d'une baignoire laisse peu de place à l'erreur. On remarquera la grenouille mignonne, en bas.

« Bedsit Blues ». Le tourne-disques vous ralentit énormément si vous ne sautez pas correctement au-dessus.

Avant chaque course, une vue d'ensemble du parcours vous est proposée.

DE DROLES D'HISTOIRES...

■ Le scénario des Micro Maniacs n'est pas, on s'en doute, un modèle de réalisme et il fait surtout appel à la fiction la plus délirante. En fait, les Micro Maniacs sont l'œuvre du Docteur Minimizer, qui a décidé de tenter une expérience. Voyant que le monde court à sa perte, avec les famines et les guerres qui pointent à l'horizon, il décide de miniaturiser la population au 1/360e (rien que ça !). Les personnages du jeu sont le fruit de ses premiers essais, avant qu'il ne s'attaque au problème à plus grande échelle. Voici l'histoire et les aptitudes des huit personnages de base. ■

Emergent de ce tunnel de baobabs tropicaux les deux derniers Micro Maniacs de la course : Karine et votre serviteur. Karine joue avec Pyra, « pour son tempérament de feu », dit-elle avec un petit sourire narquois. M. Martinyuk n'a que faire des mots d'esprit lorsqu'il est dans une partie, et il n'a pas l'intention de se faire battre par une fille (!). Surtout devant les autres, devenus étrangement silencieux tout à coup. Un nouveau virage. Pyra, boostée aux bonus, joue tout à coup les cracheuses de flammes. Le chalumeau de la défaite se rapproche dangereusement des fesses minuscules de Vortex - mon perso - lorsque cette dernière invoque tout à coup un « trou blanc » protecteur. La parade désarçonne cheveux de feu, qui perd tout à coup de sa superbe. Dave, malgré sa modestie et sa réserve naturelle, ne peut contenir un petit sourire satisfait et plein de suffisance. Sa grande expérience du jeu lui interdit toutefois de lancer un coup d'œil en coin à son adversaire pour se satisfaire du spectacle de sa mine déconfite. Pyra se rapproche dangereusement des bords de l'écran. Le point devrait revenir à Vortex dans quelques secondes... On passe sous une chaise longue. Les coureurs disparaissent et la tension est à son comble. Mais que... ? C'est Pyra qui sort la première et qui gagne un point ! Vortex s'est mangée un pied de chaise en calculant mal sa trajectoire ! Rhaaaa, c'est trop injuste !!! Karine se fend d'un laconique « et voilà » avant que les garçons ne reprennent la course en se félicitant chacun très sérieusement d'avoir été si galants. Cette fois, c'est promis, on joue pour de vrai. Fini de rire...

UN PETIT AIR DE PERFECTION

Dans son genre, quasi-unique, Micro Maniacs est tout simplement excellent. Le jeu ne s'embarrasse pas d'options inutiles et se concentre uniquement sur ce qui nous intéresse : la course. Les circuits sont nombreux - une trentaine, plus quelques-uns cachés -, les persos originaux et gentiment débiles et les trouvailles, selon les environnements, souvent très amusantes. Le souci du détail, pour chaque décor, se révèle assez impressionnant.

Après avoir subi un terrible accident de moto, V4 est « réparé » par le Dr Minimizer, qui le reconstitue à partir des pièces de son deux-roues. En résulte un personnage étrange avec un moteur 4 soupapes qui dépasse de la colonne vertébrale.
Aptitudes particulières : coup de poing plasma (frappe l'adversaire pour le mettre hors circuit) et traînée énergétique (ralentit quiconque se trouve pris dans son sillage).

Etudiante en physique, Vortex - c'est son surnom - a toujours été passionnée par les trous noirs. Le Dr Minimizer propose de lui adjoindre le pouvoir d'en créer si elle se soumet à son expérience. Elle le fera sans regret.
Aptitudes particulières : trou noir (ralentit celui qui tombe dedans) et trou blanc (protège de toute attaque extérieure).

Pendant plusieurs années, Twister a fait de fréquents allers-retours à l'asile. Il ne semble toutefois pas souffrir de son état, et comme il se sent plutôt à l'aise dans des décors inhabituels, c'était un sujet rêvé pour l'expérience.
Aptitudes particulières : tornade (attire les adversaires proches) et « tourneur » (espèce de yo-yo qui décapite les ennemis).

Recueillie au sein de l'orphelinat local, Mesme est une enfant perturbée (z'avez vu sa tête ?) qui a développé d'étranges pouvoirs psychiques. C'est une insomniaque chronique qui n'arrive plus à dormir correctement depuis une certaine tragédie dont personne - à part elle - ne sait rien.
Aptitudes particulières : emprise psychique (déplace les objets par la force de l'esprit) et cauchemar (l'ennemi souffre d'apparitions terrifiantes).

Waldo est un scientifique qui a, lui aussi, mis au point un engin capable de miniaturiser les gens. N'ayant trouvé personne pour tester sa trouvaille, il se décide à l'essayer sur lui-même... et finit par faire partie intégrante de l'expérience du Dr Minimizer.
Aptitudes particulières : canon laser (rayon rapide et destructeur) et mine laser (deux mines sont reliées entre elles par un laser).

Pyra est l'assistante de laboratoire du Dr Minimizer. Un soir qu'elle manipulait des produits dangereux, un accident survient. Depuis, elle est en état de combustion spontanée perpétuelle. En attendant qu'un remède soit trouvé, elle participe aux expériences du Docteur.
Aptitudes particulières : lance-flammes (Pyra crache des flammes devant elle) et boule de feu (elles partent vers l'avant comme un tir de mortier).

Voici un personnage étrange qui ne vit que par et pour la musique. Sachant cela, le Dr Minimizer a doté Beatbox de pouvoirs ayant un rapport avec le monde du son et de la musique. Un personnage assourdissant.
Aptitudes particulières : bang supersonique (une vague de son part vers l'avant et ralentit quiconque l'entend) et notes destructrices (une « flopque » de bruit attend que quelqu'un tombe dedans).

Maw maw est un être créé génétiquement par le Dr Minimizer, mélange de singe, de cochon et de Jack Russell (espèce de chien terrier). Malgré sa tête bizarre, il se révèle courageux et dur au mal. Un sujet d'expérience idéal pour se mesurer aux autres personnages humains.
Aptitudes particulières : langue meurtrière (essaie d'avaler un adversaire qui le précède) et pet de boule de feu (le nom de ce pouvoir se suffit à lui-même, non ?).

« Photo Finish ». La chambre noire qui abrite le circuit est encombrée d'appareils photo, de pellicules et de portraits de nos Micro Maniacs.

« Straight n' Marrow ». Les courses à huit joueurs sont fatalement brouillonnes. La difficulté consiste tout d'abord à ne pas quitter des yeux son petit bonhomme...

Lorsqu'on évolue autour d'une baignoire, on marche sur des cotons-tiges, on regarde le canard en plastique dans l'eau, on zigzague entre les sels marins et les bouteilles de shampooing... Le cadre le plus banal est retranscrit avec fidélité, pourrait-on dire, et le rendu est tellement propre que l'on trouve tout cela très beau, presque bizarrement. Les bricoleurs s'amuseront à sauter au-dessus des scies ou des perceuses électriques, les intellos marcheront sur les calculatrices ou les claviers d'ordinateurs, les amoureux de la nature feront s'envoler les moineaux dans un jardin ou admireront la composition florale sous laquelle ils passent en prenant leur virage... C'est aussi mignon qu'intelligemment pensé. On peut s'amuser seul à Micro Maniacs, les joueurs contrôlés par la console ne se révélant ni excessivement bons, ni trop mauvais. À plusieurs, c'est évidemment encore plus fun, les invectives fusant, mais il faut alors prévoir le ou les multitaps et le nombre de manettes en conséquence. Remarquez qu'il suffit d'avoir quelques potes qui ont, eux aussi, une PlayStation pour que le problème soit en grande partie résolu. Vous pouvez vous amuser à faire des équipes, ou bien à jouer en solo. Vous avez également la possibilité d'essayer de battre des records de temps en contre la montre, évidemment. Bref, Micro Maniacs réussit son pari et saura, à n'en pas douter, enthousiasmer les foules. C'est en tout cas à espérer...

« Jet Set Go ». Les courses avec véhicules - ici un jet-ski - sont intéressantes dans le sens où elles vous obligent à vous adapter à un nouveau style de conduite.

« Blade Runners ». Les couteaux qui traînent sur la table sont coupants. Le Micro Maniac qui ne suit pas la bonne trajectoire peut en perdre la tête...

ATTENTION : ICI, LE LUXE DE SE GRATTER LE NEZ EN PLEINE COURSE COMPROMET DÉJÀ VOS CHANCES DE VICTOIRE !

MICRO MANIACS - 299 F

DESIGN
9 Les circuits sont nombreux, remplis de détails et subtilement pensés.

ORIGINALITÉ
5 Sorti de MicroMachines, on ne peut pas dire que ce titre ait beaucoup de concurrence.

MUSIQUE ET SON
7 Rien de transcendant dans ce domaine, même si certaines mélodies sont très sympas.

JOUABILITÉ
8 On s'énerve, on maudit souvent le jeu mais les commandes sont quasi parfaites.

DURÉE DE VIE
9 C'est assez lassant en solitaire mais, à plusieurs, on y rejoue un an après sans problème.

TECHNIQUE
8 Graphiquement, le jeu est vraiment beau. On regrettera quelques petits ralentissements.

LE COMPARATIF : AUSSI BIEN QUE MICROMACHINES V3

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour tous ceux qui aiment les courses funs et un tantinet débiles.

8 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Codemasters a su innover juste ce qu'il faut. Les voitures sont remplacées par des petits bonhommes un peu plus vivants et même si le jeu reste, en gros, le même, on replonge dans cette ambiance avec plaisir. Micro Maniacs est un nouveau titre majeur en multi-joueurs.

GALERIANS

EDITEUR : CRAVE ENTERTAINMENT
DISPONIBLE EN MAI 2000

Sans faire aucunement l'apologie de substances illicites, Galerians immerge les joueurs dans un mélange de délires artificiels et d'hallucinations. Les frontières de l'irréel n'ont vraiment plus de limites.

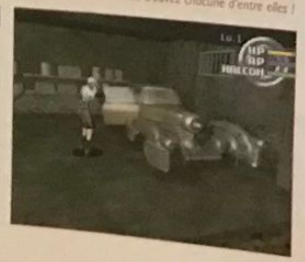
Depuis le fameux Resident-Evil 3, peu de titres du même genre ont fait parler d'eux. Vous me direz, R.E. n'est sorti qu'au mois de mars, y'a pas si longtemps ! Pourtant, les développeurs d'ASCII cachaient bien leur jeu et nous concoctaient Galerians dans leur petit coin. Cette équipe assez peu connue, dont la ludothèque ne comporte jusqu'à présent que des jeux médiocres (Disciples of Gaia, King's field), va en surprendre plus d'un. Désormais, nous allons surveiller de près leurs prochaines productions, en attendant la suite de Galerians, prévue sur Playstation 2.

La mise à mort par le feu est très plaisante à réaliser et à regarder.

« J'AI LA MÉMOIRE QUI FLANCHE... »

À son réveil, Rion, le héros, se rend compte qu'il est prisonnier et solidement attaché sur un lit d'hôpital de Michelangelo City, centre de recherches du gouvernement. Recouvrant ses esprits, des questions se bousculent dans sa tête : « Qui suis-je ? Que fais-je ici ? N'ai-je pas oublié de fermer le gaz ? » Rion est amnésique mais perçoit des flash-back de sa vie antérieure. Une voix se fait entendre. C'est Lilia, une jeune fille télépathe, qui communique avec lui pour tenter de le guider jusqu'à elle afin qu'il la secoure. Aidé par ses nouveaux pouvoirs, qu'il va lui falloir maîtriser, Rion parvient à se libérer de ses liens et part à la recherche de tout un passé oublié et de cette fille inconnue. L'hôpital est le premier lieu d'investigations. Les couloirs et les pièces de ce building vont permettre à Rion de découvrir pas à pas de nouveaux indices sur son identité. Pour ce faire, un de ses pouvoirs psychiques lui donne la possibilité de scanner les portes et les objets, parce que Rion n'est pas un être comme le commun des mortels. Il ne transporte aucune arme conventionnelle avec lui, sa seule force est celle de son esprit. Les adeptes du manga Akira retrouveront ici leurs marques. Ayant subi des traitements et des injections de produits divers, il a désormais le pouvoir d'envoyer des ondes de choc et des jets de flammes sur toutes les personnes qui entravent sa progression (toubibs, gardiens, cobayes de labo). Mais cette thérapeutique l'a conduit à devenir dépendant de ces substances. Des effets néfastes, voire irréversibles, peuvent se faire sentir sur son métabolisme en cas de manque.

Essayez de compléter votre tableau de cinématiques. Un bonus sera délivré si vous trouvez chacune d'entre elles !



Cherchez dans tous les endroits pour dénicher quelques médicaments supplémentaires.

FICHE TECHNIQUE	
GENRE	RESIDENT-EVIL-LIKE
EDITEUR	CRAVE ENTERTAINMENT
DEVELOPPEUR	ASCII (JAPON)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	-
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRÈS UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON BRULE TOUT SUR SON PASSAGE

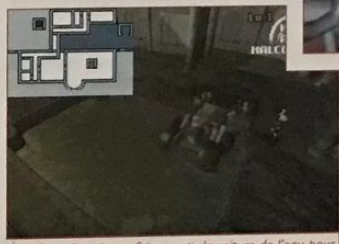
CINQ COMPRIMÉS MATIN, MIDI ET SOIR

Différentes gélules devront être absorbées pendant toute la partie : capsule de vie, Delmetor pour annuler les effets d'une trop grande pression sanguine pouvant causer votre mort et celle de votre entourage, Skip pour accroître de un ou deux niveaux la force psychique, Appolinar pour stimuler la pression sanguine ; et des injections de Nalcon (attaques télékinésiques), Red (attaques de feu) et D-Felon (projette les ennemis en l'air). Ces médicaments sont en nombre plus que nécessaire, mais il faut sonder chaque recoin de tous les lieux visités car ils ne sont pas visibles à l'écran. Seules les clés, les cartes et les documents apparaissent. Ces éléments permettent de résoudre très facilement les quelques énigmes pour arriver à s'enfuir de cet immeuble et vous conduire tout droit dans la maison de vos parents défunts. Dans cette demeure, comme dans les trois autres lieux (Hôpital, Hôtel Babylon et Tour champignon), une sensation d'angoisse se fait ressentir, mais est vite annihilée par un sentiment profond de vide, confirmé par le peu d'ennemis à combattre. Quant aux combats contre les Boss (six au total), qui sont aussi des Galerians (personnes dotées de pouvoirs psychiques) comme Rion, ils seront brefs. Des duels d'une déconcertante et regrettable facilité. C'est vraiment dommage.

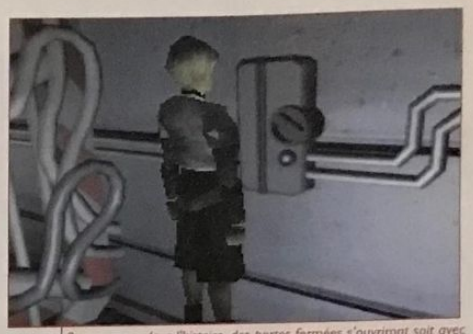
PEU DE LIBERTÉ DE MOUVEMENTS

On regrettera aussi les déplacements approximatifs de Rion et le fait de ne pas pouvoir courir lorsqu'il est en transe ou en « monsieur pète les plombs » (situation de manque). Pour atteindre l'autre bout d'une pièce, il n'ira pas plus vite qu'un escargot de Bourgogne et devra avaler un Delmetor ou des capsules de vie, car dans cette situation, la jauge de HP fond comme neige au soleil (je ne devrais pas vous le dire, mais il y a tout de même un moyen de courir : terminez entièrement la partie, recommencez et, cette fois, à vous la gambade). Lorsque Rion est en transe, les Boss pourront résister (sauf le Docteur Lem), mais les humains, les robots, les cobayes (appelés lapins) et les écorchés n'auront aucune échappatoire, si ce n'est une mort certaine. Pour augmenter plus rapidement le niveau de la jauge, Rion ne doit pas rester immobile. Faites-lui faire un petit marathon, histoire de se dégourdir les cannes. Après tout ce temps cloué au lit à faire le « Alexandre le bienheureux », n'ayez pas de scrupules ! Avec son look très manga, et son collier de chien autour du cou (on dirait Yoyo dans « Un air de famille », j'arrête là La séquence du spectateur), Rion est un personnage charismatique, il ne tremble pas, et va jusqu'au bout de ses intentions, à savoir détruire Dorothy (ordinateur doté d'un véritable système de pensée, pouvant de lui-même se développer et s'améliorer). Avec des musiques et surtout soixante-deux cinématiques à découvrir (certaines sont bien cachées) en scannant tout ce qui semble suspect, Galerians est un jeu d'ambiance qui ouvre une nouvelle voie et apporte sa touche novatrice dans le genre action/aventure. Pas toujours passionnant, mais bénéficiant de quelques bonnes idées, une denrée rare ces derniers mois.

Un coup de pression sanguine et la tête de ce chercheur va vous exploser en pleine poire.



À la force du poignet, faites sortir la voiture de l'eau pour résoudre une partie de l'énigme du billard.



Pour avancer dans l'histoire, des portes fermées s'ouvriront soit avec des clés, soit avec des cartes d'accès.

L'INVENTAIRE ET LA CARTE

■ *Contrairement à Resident-Evil, où l'on doit réfléchir soigneusement avant d'incorporer un élément à sa besace, dans Galerians, seuls les médicaments sont en nombre limité. On peut transporter jusqu'à 12 gélules et flacons injectables, mais cela est nettement suffisant, vu la grande quantité de médocs disséminés dans presque toutes les salles. Quant à la carte, vous disposerez de cette aide dès le début de chaque tableau, avec l'ensemble des pièces et leur situation. Quand l'une d'elles a été visitée, elle est mise en surbrillance. Avec un niveau de difficulté minime, ces deux éléments ne font qu'amoindrir l'intérêt de ce jeu pourtant très attrayant.* ■

Pour vous injecter une petite potion, l'injecteur doit être nécessairement trouvé auparavant.

La pièce dans laquelle vous vous situez clignote. Ici, on ne s'en rend pas vraiment compte...

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour tous ceux qui ont terminé Resident-Evil Nemesis et ceux qui aiment quand gicle le sang.

GALERIANS - 299 F (3 CD)

DESIGN	MUSIQUE ET SON	DURÉE DE VIE	
6 Des environnements variés mais un peu trop aseptisés.	6 Des musiques angoissantes, mais qui ne glacent pas le sang.	6 Comptez entre 6 et 10 heures selon vos aptitudes.	
ORIGINALITÉ	JOUABILITÉ	TECHNIQUE	
8 Pas d'armes pour ce genre d'aventure, une première !	5 Les déplacements restent le point faible de Galerians.	7 Des personnages en 3D qui se déplacent dans des décors en 2D. Bien réalisé.	

LE COMPARATIF : MOINS PRENANT QUE RESIDENT EVIL 3, MOINS GLAUQUE QUE SILENT HILL.

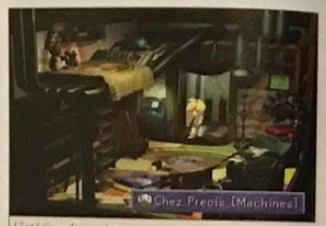
7 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Si certains pensaient que tout avait été fait dans le style action/aventure, il n'en est rien. Galerians apporte du sang neuf, sans mauvais jeu de mots. Un jeu d'ambiance qui, même s'il manque parfois de rythme, reste original et prenant.

Par Julien Hubert

STAR OCEAN
THE SECOND STORY

Sorti depuis déjà deux ans au Japon, Star Ocean : The Second Story débarque finalement chez nous. Ce RPG traditionnel aura tous les atouts pour satisfaire les fans du genre, même les plus difficiles. Mais sa grande complexité et ses quelques longueurs devraient également repousser les joueurs non-expérimentés...

Les RPG (« Role Playing Games » pour « jeux de rôle » en français, vous devriez être au courant maintenant) représentent un genre peu populaire chez nous, mais très prisé au Japon et, depuis peu de temps, aux Etats-Unis. Leur ambassadeur en Occident fut sans conteste Final Fantasy VII, dont le succès mondial a su convaincre les éditeurs d'en sortir d'autres dans nos contrées. Nous commençons enfin à recevoir une « éducation » au genre, qui permet aujourd'hui à ces éditeurs de se lancer sur le créneau, en prenant moins de risques qu'auparavant... Les sorties se multiplient donc et nous en sommes ravis ! Après Saga Frontier 2 et Vandal Hearts 2 le mois dernier, Star Ocean : The Second Story vient s'inscrire dans la tendance et représentera un très bon choix pour satisfaire votre demande croissante... A l'instar de Saga Frontier 2, Star Ocean 2 affiche une vision plus classique du jeu de rôle nippon, plein d'Heroic Fantasy, de donjons, de châteaux, de chevaliers et autres magiciens... On est loin des univers cyber des deux derniers Final Fantasy, ce qui ne déplaira pas aux fans de la première heure, c'est certain. Vous incarnerez ici deux personnages au choix. Leurs destins sont liés, et le fait de choisir l'un ou l'autre en début de partie vous permettra de voir l'aventure se dérouler sous deux angles différents, avec, à chaque fois, des passages inédits. Claude Kenni, récemment devenu officier dans la Fédération Terrestre, suit son père parti en mission sur la planète Milocinia. Ils doivent enquêter sur un mystérieux bâtiment en forme de dôme. A l'intérieur de ce dernier, Claude s'approche d'une étrange machine qui l'aspire dans un éclat de lumière. Le jeune homme se réveillera dans une forêt luxuriante, pensant avoir été téléporté sur une planète lointaine. Il fera très vite la connaissance de Rena Lanford, charmante jeune femme du village voisin. Elle lui évoquera les maux de son peuple, probablement liés au Globe de sorcellerie, une météorite qui s'est écrasée à la surface de sa planète, il y a trois mois. Nos deux héros partiront ensemble à l'aventure, avec chacun une motivation pour étudier le mystérieux globe.



L'intérieur des maisons, comme tous les lieux à visiter, fourmille de détails.

EDITEUR : SONY C.E.
DÉJÀ DISPONIBLE

FICHE TECHNIQUE

GENRE	RPG
EDITEUR	SONY C.E.
DEVELOPPEUR	ENIX/TRI ACE (JAPON)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTE	3 (À DÉLOCKER)
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO SURROUND
APRÈS UNE DEMI-HEURE DE JEU	Y'EN A MARRE DES DIALOGUES, ON VEUT JOUER !

Les donjons et autres grottes représentent souvent des passages difficiles.

UN SYSTEME DE JEU COMPLEXE

Après plus d'une heure de parlotte interminable, servant à introduire l'histoire, vous commencerez enfin à jouer et découvrirez le système original et complexe de Star Ocean 2... Original, d'abord dans le déroulement des combats, beaucoup plus orientés action que dans un RPG classique. En fait, vous ne combattez pas au tour par tour, par l'intermédiaire de menus, mais en temps réel et en dirigeant votre personnage sur le terrain de combat. Les autres membres de votre équipe seront, quant à eux, contrôlés par une Intelligence Artificielle qui suivra vos ordres préalables. Vous pourrez, en effet, attribuer à chacun de vos personnages une attitude à adopter au combat (du type « conserver les points de magie », « protéger les amis », etc.), la console se chargant ensuite de les diriger au mieux pendant les joutes. Rien ne vous empêche cependant de passer d'un combattant à un autre quand vous le désirez, si vous voulez effectuer une action particulière. Un certain temps d'adaptation est nécessaire pour s'habituer à ces combats réellement rapides, mais, finalement, on s'amuse beaucoup et l'impression de tout contrôler devient vite intéressante. Après chaque combat, comme dans tout bon RPG, vous gagnerez des points d'expérience qui augmenteront le niveau de vos personnages. En évoluant ainsi, vous pourrez améliorer vos aptitudes et acquérir de nouvelles spécialités de combat ou des talents spéciaux comme la création d'objets. Sans entrer dans les détails, sachez que le système de jeu est vraiment très vaste, on s'aperçoit qu'il y a des milliers de choses à faire dans les boutiques, les menus, les guildes, etc. Cette complexité rebutera ceux qui n'en ont pas l'habitude, mais fascinera les aficionados. Malheureusement, tout est assez mal expliqué (dans le jeu comme dans la notice) et le joueur aura pendant un temps l'impression de ne rien comprendre. Mais, en persévérant, on assimile de plus en plus et il devient finalement passionnant d'augmenter le niveau de ses personnages, pour découvrir de nouvelles aptitudes, etc.

LONG, DANS TOUS LES SENS DU TERME...

Autre petit défaut qui vient quelque peu briser le plaisir de jeu : les longueurs scénaristiques ! Vous vous retrouverez, en effet, très souvent bloqué dans des dialogues sans fin. Ces derniers alourdissent considérablement le rythme du jeu. Ainsi, avant de pouvoir commencer à jouer, il faudra attendre plus d'une heure ! On se dit ensuite, quand on se retrouve libre sur la carte du monde pour la première fois, que c'était juste pour l'introduction... Mais de nombreuses autres scènes viennent à nouveau ralentir le récit, à renfort de dialogues interminables. Une note négative qui, couplée au système de jeu difficile à assimiler, rebutera pas mal de joueurs novices. Mais les vrais fans du genre s'y retrouveront sans problème, car Star Ocean 2 aura à côté de cela beaucoup de bons éléments à leur offrir... Et pour moins de 200 F, on ne va pas se priver !

Durant les combats, certains effets impressionnent.

80 FINS DIFFERENTES !!!

■ *Star Ocean 2 est un jeu long, très long. Il possède, en plus, de nombreux embranchements qui, selon vos actions, vous permettront d'avancer différemment dans l'histoire. En outre, il sera possible de participer à des « Actions Solo » dans chacune des villes de la carte. Ces mini-quêtes vous permettent, en fait, de développer les relations entre votre personnage principal et le reste des membres de l'équipe. La console gère ensuite les degrés d'affection entre les personnages et choisit les embranchements qui correspondent. Additionné aux nombreuses quêtes annexes disponibles et au choix des personnages à intégrer dans votre équipe, ce système permet au jeu de vous proposer pas moins de 80 fins différentes !* ■

UN RPG PLEIN DE QUALITES, QUI POSSEDE QUELQUES LOURDEURS SCENARISTIQUES.

Au début de la partie, vous aurez le choix entre deux personnages. Leurs scénarios sont liés mais proposent chacun des passages inédits.

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour le fan de RPG, friand de système de jeu complexe, de liberté et de grande durée de vie.

STAR OCEAN : THE SECOND STORY - 199 F

DESIGN	MUSIQUE ET SON	DURÉE DE VIE
8 L'ambiance graphique, dans la plus pure tradition du genre, est très agréable.	**7** De nombreuses musiques entraînantes et des bruitages corrects.	**9** 2 scénarios, de nombreuses quêtes annexes, 50 heures de jeu environ...
ORIGINALITÉ	**JOUABILITÉ**	**TECHNIQUE**
7 Un jeu de rôle aux apparences classiques mais au système de jeu complexe et unique.	**7** Déplacements agréables au Dual Shock et navigation correcte dans les nombreux menus.	**8** Sans égaler un Final Fantasy VIII, le jeu affiche de beaux graphismes et des combats dynamiques.

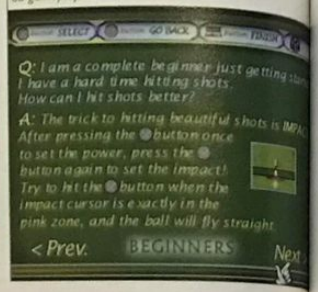
LE COMPARATIF : BEAUCOUP PLUS INTÉRESSANT ET PROFOND QUE SHADOW MADNESS, MOINS BIEN RYTHMÉ QU'UN FINAL FANTASY.

7 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Star Ocean 2 présente quelques longueurs désagréables, mais reste tout de même un très bon choix ce mois-ci, pour les joueurs habitués aux RPG longs et complexes. Les novices, quant à eux, ne s'intéresseront pas au genre avec ce titre, dans lequel ils seront perdus.

Par Grégory Szriftgiser

Au début, il y en avait quelques-uns. Aujourd'hui, ce n'est plus qu'un mythe : les jeux de golf sur PlayStation. Ils sont rares. Le dernier bon souvenir ? Everybody's Golf. On ne pouvait qu'être attentif à la sortie de sa suite.

La topographie des greens a été bien pensée : sur les trous avancés, les coups les plus évidents sont souvent les moins bons !



Le tutorial, divisé en trois niveaux (débutant, avancé et confirmé), explique toutes les subtilités du gameplay.

EVERYBODY'S GOLF 2

EDITEUR : SONY C.E.
DISPONIBLE EN MAI

Le golf est un loisir cher. Réservé aux riches (quoique depuis quelques années, cette tendance change clairement), comme le polo l'est à la famille royale d'Angleterre, ou le test de jeux vidéo aux rédacteurs de magazines comme celui que vous tenez entre vos mains. Oui, le monde est rempli de privilégiés. Mais réjouissez-vous, car grâce à la PlayStation, il est aujourd'hui possible de goûter à ce sport d'aristocrate sans avoir nécessairement le sang bleu. Jouer sur PlayStation ne fera de vous ni un joueur de polo, ni un testeur de jeux. Mais un golfeur, c'est possible ! Everybody's Golf 2 est là pour le prouver, car il s'agit d'un titre non seulement aussi amusant que le golf réel (l'air frais et la marche en moins), mais également parfaitement calqué dessus ! Malgré les apparences, le réalisme est ici de mise.

RÉALISTE !

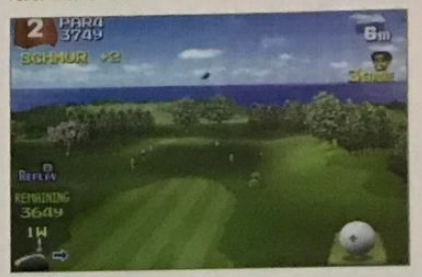
Cette suite reprend le système de son aînée, ce qui lui octroie d'office un avantage indéniable : un gameplay excellent. Les ingrédients de cette réussite sont, pour commencer, la prise en charge de tous les éléments fondamentaux du golf : matériel, conditions de jeu, règles bien entendu, mais aussi greens bien pensés, tournois et autres modes divers. Nous entrerons dans ces détails plus tard, focalisons-nous dès à présent sur la base du jeu : le swing. N'importe quel joueur vous le dira : tout est dans le swing. Celui-ci est géré fort simplement par une unique jauge, identique à celle du premier Everybody's Golf. Une pression sur ✪ lance un curseur parcourant la jauge, une seconde permet de valider ce curseur une première fois pour choisir la puissance de la frappe. Le curseur continue alors sa course, dans le sens inverse, revenant à son point de départ. Celui-ci étant la position idéale de la trajectoire requise pour un coup fumant, il appartiendra au joueur de presser une dernière fois le bouton pour stopper enfin sa course, le plus près possible de ce point. Un système simple à jouer, permettant facilement de s'y retrouver. Complété par l'orientation du coup, le choix du club, le vent et quelques effets sur la balle, on obtient de quoi simuler très correctement les bases de ce sport, sans verser dans le trop compliqué ou le conceptuel, comme d'autres titres ont pu le faire en tentant de tirer parti de l'analogique. Ici, c'est intuitif et efficace, et c'est tout ce qu'on demande à un jeu de ce type. Mais, mine de rien, le réalisme y est : les réactions de la balle, la prise en compte de la qualité des sols (qui varie bien entendu suivant le temps, pluvieux, par exemple), l'amorce ou encore la topographie du green. L'écran fourmille de tous les indicateurs nécessaires à l'appréciation mûrement réfléchie du coup, du pourcentage d'enfoncement de la balle dans le sol à la direction et la puissance du vol, en passant par les courbes traîtresses du terrain (surtout pratique pour le put). Everybody's Golf premier du nom offrait déjà ce système complet et agréable, il n'y avait aucune raison de changer ce qui semblait déjà quasiment parfait à l'époque.

Chaque joueur dispose, évidemment, de ses caractéristiques propres : puissance, contrôle, impact et spin.

UN MOT D'ORDRE : FUN !

De même, plutôt que de retranscrire du même coup tout ce qui peut faire du golf un sport soporifique, les concepteurs du jeu ont préféré l'habiller d'une manière plus « amusante ». Les joueurs ont un look qui ferait peur à Tiger Woods (rappelez-vous, le golf doit être classe), bien que le dernier titre utilisant le nom du champion ait lui aussi versé dans le comique (Tiger Woods 2000). Leurs attitudes et leurs animations ne trahissent aucun comportement particulièrement dicté par le code de bonne conduite du parfait golfeur au maniérisme exaspérant. De même, il est possible d'enclencher des super coups. Point de balle enflammée ou de sortilèges déplacés : il s'agit juste soit d'un timing parfait sur la jauge (auquel cas vous verrez « nice shot » apparaître à l'écran), soit de l'utilisation du « power mode ». En power mode, votre joueur utilise toutes ses ressources pour frapper la balle le plus fort possible, ce qui lui octroie 10 yards de distance supplémentaire, au mieux. Rien de surréaliste, mais de quoi se sortir de situations parfois hasardeuses, comme un « water hazard » probable. On est en milieu détendu, pour le plaisir du jeu, et non de ses conventions. Parmi les modes de jeu proposés, on trouvera évidemment le tournoi, qui vous fera traverser saison après saison, d'amateur à professionnel, au travers de 7 circuits que vous débloquerez au fur et à mesure des tournois gagnés. Le mode versus, quant à lui, permet de se mesurer à un joueur dirigé par la console et, en cas de victoire, de débloquer de nouveaux personnages. Trois sont disponibles au départ, vous pourrez en gagner 10 supplémentaires plus 2 cachés dans un challenge spécial… Vous trouverez également un mode training pour vous entraîner sur n'importe quel trou, et enfin trois modes multi-joueurs : Stroke, basique, permet d'affronter jusqu'à quatre autres joueurs sur des courses de 18 trous, Match play se joue en duel, et enfin « 9-hole Par 3 » vous permet, comme son nom l'indique, de jouer, jusqu'à quatre, une course en Par 3 de neuf trous, avec les règles habituelles du Stroke. Everbody's golf 2 propose donc de quoi s'amuser longtemps, d'autant que les techniques avancées sont difficiles à maîtriser et la difficulté grimpe vite. À plusieurs, la durée de vie reste, comme souvent, virtuellement illimitée.

Il est préférable de regarder le parcours dans son ensemble avant de se lancer à l'assaut.



UN JEU INTELLIGEMMENT FAIT, COMPLET ET FUN.

Vous pouvez également jouer avec les caméras avant de jouer votre coup, pour apprécier la situation au mieux avant de frapper.

QUOI DE MIEUX ?

En réalité, il faut bien avouer que cette suite apporte peu, au niveau gameplay, par rapport au premier Everybody's Golf. Seule la réalisation s'est un tant soit peu améliorée. Pour ceux qui possèdent le premier, à moins qu'ils ne soient gros demandeurs de nouveaux parcours, l'intérêt de ce nouvel épisode reste limité. On regrettera aussi la disparition du mode mini-golf, qui apportait une variante plus qu'agréable au premier jeu. Néanmoins, Everybody's Golf 2 reste le meilleur titre du genre sur PlayStation, sans comparaison aucune, si ce n'est avec le 1 !

FICHE TECHNIQUE

GENRE	SIMULATION DE GOLF
EDITEUR	SONY C.E.
DEVELOPPEUR	CLAP HANZ (JAPON)
NOMBRE DE JOUEURS	1 À 4 (L'UN APRES L'AUTRE)
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	-
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (2 BLOCS)
SON EN	STÉRÉO
APRÈS UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON A COMPRIS TOUTES LES MANIPULATIONS DE BASE

EVERYBODY'S GOLF 2 - 199 F

DESIGN	MUSIQUE ET SON	DURÉE DE VIE
6 Plutôt enfantin, mais cadrant parfaitement avec le jeu.	5 Bruitages classiques, musiques gnangnan qu'on préférera couper dès la deuxième partie.	8 Les tournois se corsent rapidement, et les modes de jeu sont nombreux.
ORIGINALITÉ	**JOUABILITÉ**	**TECHNIQUE**
6 Pas de grandes innovations, mais le golf de qualité est rare sur PlayStation.	8 Extraordinaire. Tout y est, tout en restant simple d'accès.	7 Très bien ficelé, le moteur est efficace et fluide.

LE COMPARATIF : MOINS « PGA » QU'UN TIGER WOODS, MAIS BIEN PLUS FUN ET RÉUSSI !

POUR QUEL PUBLIC ?
Désignés d'office : les amateurs de golf ! Ceux qui aiment jouer à plusieurs.

7 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Une suite réussie, aux modes nombreux et à la technique au point. On regrettera la disparition du mode mini-golf, mais le reste est suffisamment bien ficelé et riche pour faire son trou face au premier. Les amateurs de golf et de parties à 4 s'amuseront.

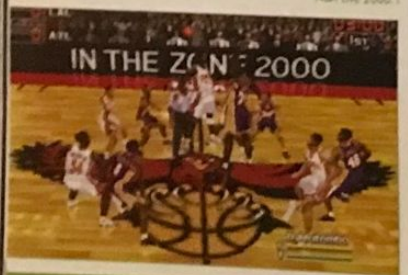
Par Jean Santoni

NBA IN THE ZONE 2000

Le basketball virtuel est en crise, Konami nous en fait la brillante démonstration avec cette édition 2000 de NBA In The Zone. Une simulation de basket de plus qui n'apporte malheureusement pas grand-chose au genre. Est-ce vraiment surprenant ?

EDITEUR : KONAMI
DISPONIBLE EN MAI 2000

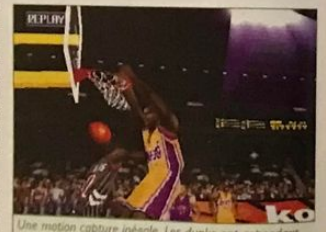
Une réalisation graphique nettement inférieure à celle de NBA Live 2000.



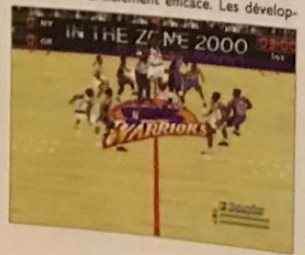
FICHE TECHNIQUE

GENRE	SIMULATION DE BASKET U.S.
EDITEUR	KONAMI
DÉVELOPPEUR	KCET (JAPON)
NOMBRE DE JOUEURS	1 À 4
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDE
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRÈS UNE DEMI-HEURE DE JEU	A BAS LE SYSTEME DE FEINTE ET LA RIGIDITÉ DU GAMEPLAY

La vie est parfois bien cruelle. Tenez, un exemple simple : il suffit que je raconte à mes petits camarades de travail que, dans mon enfance, je faisais partie d'une équipe de basket, pour qu'une dizaine de rires bien gras raisonnent dans la salle des tests : « OUARF ! OUARF ! OUARF ! Ah, ouais ? Et tu jouais dans une équipe de nains ? OUARF ! OUARF ! OUARF ! » En gros, voilà ce que ça donne quand j'évoque ma « carrière » de basketteur. Il faut dire que je mesure 1, 68 m, alors forcément, pfff, les préjugés, tout ça quoi. Bon o.k., vous allez encore me reprocher de raconter ma vie, mais ça commence à devenir ultra difficile de faire une intro sur une simulation de basket. Depuis que la PlayStation existe, on en a vu défiler, des ballons orange. Cette année, les éditeurs se sont quand même un peu calmés. Seuls Fox Sports Interactive (NBA Basketball 2000) et 989 Studio (NBA ShootOut) ont tenté de concurrencer le géant EA Sports. En vain. Les raisons de cette perte d'intérêt pour la NBA, aujourd'hui, tout le monde les connaît : le départ de Jordan, les problèmes de lock out au début de la saison 99, les mauvais résultats de certaines équipes mythiques comme les Chicago Bulls… Si, aux States, EA Sports fait chaque année un carton avec sa série NBA Live, en Europe, la sauce prend de moins en moins. Sur 32 bits, le basket virtuel ne peut plus être considéré comme un genre commercialement efficace. Les développeurs ont fait le tour du sujet, les capacités de la Play ne permettent plus d'aller au-delà. La Play 2 devrait logiquement débloquer cette situation.



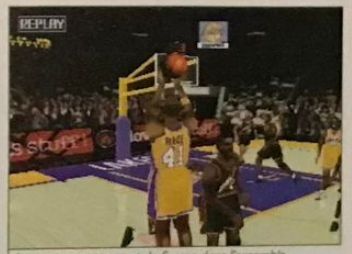
Une motion capture inégale. Les dunks ont cependant bénéficié d'un certain soin.



R.A.S.

Enfin, tout ça pour dire que cette édition 2000 de NBA In The Zone s'inscrit dans la grande tradition des réactualisations. Très sincèrement, nous n'attendions pas plus de ce nouveau volet, et ce malgré la réputation de Konami (cf ISS Pro Evolution). Globalement, In The Zone 2000 reste très proche de la précédente version. Trop, à notre goût. Côté modes de jeu, aucun changement à signaler. On ne fait aucune différence avec les menus de l'édition 99. Outre les compétitions habituelles (Exhibition, Saison, Play-Off, All Stars), on retrouve le très anecdotique concours à trois points - amusant 5 minutes - et le fameux « Dunk Contest » dont le gameplay a été entièrement remanié. Désormais, ce mode fait plus appel au timing qu'à votre mémoire d'éléphant (voir encart). Voilà pour les innovations !

La touche triangle permet d'envoyer son défenseur sur le porteur du ballon. Ça ne nous fera pas oublier l'absence de certains gestes défensifs.



Les textures manquent de finesse dans l'ensemble. Difficile de reconnaître les joueurs d'un simple coup d'œil.

UN RYTHME LABORIEUX

Visuellement, In The Zone 2000 déçoit surtout lorsqu'on le compare à NBA Live 2000. La réalisation accuse même un petit coup de vieux. D'abord, contrairement au titre d'EA Sports, on a du mal à reconnaître les joueurs, ces derniers ne bénéficient pas d'animations faciales (pour le spectacle, mine de rien, ça compte) et leur modélisation est un peu trop géométrique (peu d'arrondis anatomiques). Ce manque de soin graphique se retrouve également dans les textures, assez grossières ; les stades, quant à eux, ne provoquent pas le même sentiment d'immersion que ceux de NBA Live. Concernant la motion-capture, là encore, on reste sur sa faim. Certaines animations contextuelles (dunks, bras roulé) sont très réussies, mais à côté de ça, on constate des transitions assez brutales sur des enchaînements de mouvements basiques. Désolé mais je ne peux pas m'empêcher de faire la comparaison avec l'animation ultra naturelle d'ISS Pro Evolution. Il faut savoir être exigeant. Mais bon, la technique pure, c'est secondaire, derrière une réalisation un peu faiblarde peut se cacher un gameplay savoureux. Là encore, le titre de Konami ne convainc pas à 100 %. Si In The Zone demande un basket plus réfléchi que NBA Live 2000 (le rythme est plus posé), de nombreux défauts subsistent, à commencer par les tests de collisions avec les défenseurs. Ces derniers laissent, en effet, peu de marge de manœuvre. Dans 90 % des cas, le moindre contact a pour effet de briser l'élan de votre attaquant et de vous repousser violemment en arrière. Dans de telles conditions, difficile de jouer de façon instinctive. Pour plus de réalisme, on aurait aimé que le moteur de collision tienne compte du gabarit des joueurs. Voir Shaq ou Ewing se faire bloquer par un défenseur de taille et de poids inférieur, ça craint du boudin. Le rythme des matchs en devient vraiment laborieux. Ce n'est pas tout, le système de feinte souffre d'un défaut de conception vraiment grossier. Si vous vous situez sur une aile à proximité de la ligne de touche, la feinte vous envoie directement en dehors des limites du terrain. Voilà qui restreint l'utilisation de ces petites fourberies au milieu du terrain ! Enfin, les développeurs ont oublié de doter les joueurs de deux mouvements défensifs primordiaux : impossible, lorsqu'on est en défense, de reculer face à l'attaquant ; l'attaquant, quant à lui, ne peut pas protéger sa balle en tournant le dos au défenseur. Reste une IA d'un bon niveau qui empêche tout bourrinage intempestif. Malheureusement, ça ne suffit pas à nous faire oublier les nombreuses imperfections de cette simulation de basket.

In The Zone manque un peu de patate comparé à son concurrent.

OUH BABY !

■ *Cette fois, plus question de retenir comme un âne des combinaisons de touches monstrueuses pour assister passivement au dunk de votre joueur. Ce mode ressemble désormais plus à un vrai mini-game qu'à un simple exercice de mémoire. Le contrôle du basketteur reste toutefois assez spécial et demande un certain sens du timing : d'abord, on choisit l'endroit à partir duquel on souhaite commencer sa prise d'élan. En pompant sur la touche rond, le joueur se met à accélérer progressivement, une pression sur la touche ❂ déclenche le saut, enfin, une fois dans les airs, il faudra appuyer sur la touche L1 et tripatouiller le pad dans tous les sens pour effectuer un slam de brute. Après vos singeries, 5 juges impartiaux vous attribuent, comme dans PlayStation Magazine, une note allant de 0 à 10. Plutôt amusant au début, ce mode de jeu sympathoche montre assez rapidement ses limites, tout comme le concours de tirs à trois points, d'ailleurs.* ■

UNE SIMULATION DE BASKET BEAUCOUP TROP PERFECTIBLE.

L'un des atouts du titre de Konami : des défenses vraiment coriaces.

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les anti-NBA Live, et encore !

NBA IN THE ZONE 2000 - 329 F

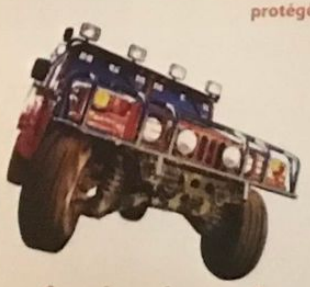
DESIGN **6**	6 Des joueurs trop géométriques. Une petite déception graphique.	MUSIQUE ET SON **6**	Des ziks funky pour les menus mais une ambiance de stade un peu discrète.
DURÉE DE VIE **6**	Le jeu est assez difficile, certains défauts risquent de vous décourager.	ORIGINALITÉ **3**	Le concours de dunks a été remanié, that's all. De la réactu' pure.
JOUABILITÉ **5**	Rigide. Il manque des gestes défensifs essentiels et le système de feintes est mal fichu.	TECHNIQUE **6**	Une motion capture inégale et des graphismes un peu légers. Bonne fluidité.

LE COMPARATIF : MOINS BIEN QUE NBA LIVE 2000 ET NBA LIVE 99.

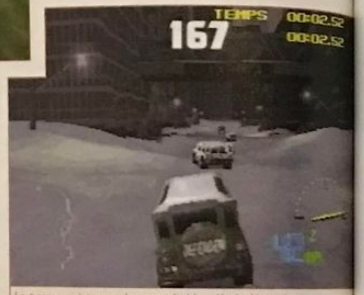
5 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Une édition 2000 des plus décevantes qui, malgré un gameplay assez technique, ne parvient pas à nous faire oublier l'efficacité du basket-spectacle de NBA Live 2000 d'EA Sports. On s'étonnera tout particulièrement de ses défauts de jouabilité.

Par Xavier Brun

Après avoir lancé sur le marché le second volet de V-Rally, Infogrames s'apprête à sortir un énième jeu de bagnoles. Cette fois, ce sont les 4X4 qui sont à l'honneur pour les soi-disant amoureux d'espaces naturels protégés.



4X4 WORLD TROPHY



Le parcours à travers les rues de New York dévasté par une catastrophe (nucléaire) ne se fera pas sans encombre.

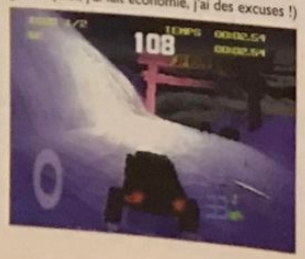
EDITEUR : INFOGRAMES
DÉJÀ DISPONIBLE

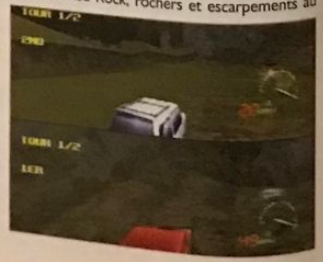
L'arrivée du printemps et de ses beaux jours, que l'on attend avec impatience, est aussi synonyme de stress grandissant pour vous autres, futurs candidats au baccalauréat. Je vous vois d'ici, cela fait six mois que vous vous la coulez douce, en prétextant que l'examen est encore loin. Ciné, skate et jeux vidéo tiennent une place plus importante dans votre agenda que le boulot à rendre. Depuis quelques semaines, profs et parents ne cessent de vous rabâcher que le temps perdu ne se rattrape jamais ! O.K., c'est une évidence, et je ne voudrais pas vous faire flipper, mais il ne reste plus que deux mois et demi avant la première épreuve. Si cela continu, il va y avoir des pleurs très prochainement. On vous aura prévenu. Je sais de quoi je parle, j'ai pleuré comme une Madeleine quand j'ai réalisé qu'il me manquait 43 points pour obtenir ce morceau de papier à la c... Bon, fini la morale, je m'adresse aujourd'hui essentiellement aux élèves des sections scientifiques, puisque les épreuves de demain pourraient en surprendre plus d'un. Un indic m'a confié que l'épreuve orale de sciences naturelles portera sur... le chant des oiseaux. Glurps !!! Alors, si vous êtes une bille dans ce domaine, rendez-vous dans la forêt la plus proche pour étudier ces animaux... ou bien procurez-vous 4X4 World Trophy. Dans plusieurs circuits, vous entendrez la chouette hululer, le pinson pinsonner et le rossignol rossignoler (moi, j'ai fait économie, j'ai des excuses !) au passage des différents engins qu'il sera possible de piloter. Une petite révision avant l'heure fatidique.

Le choix des pneus est conseillé en début de course.

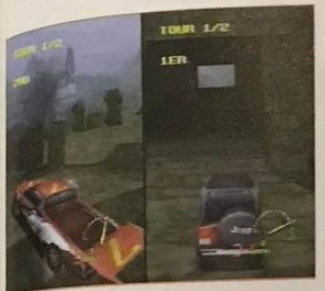
DAME NATURE EST LA PLUS FORTE

Dans ce jeu de course sans grande originalité, le mode arcade permet de se faire la main avec dix véhicules mis à disposition sur quelques pistes. Chacune recèle son lot d'embûches : tronc d'arbres, eau et feuilles mortes dans la forêt Yosemite, neige sur le Mont Fuji, sable et graviers sur Red Rock, rochers et escarpements au





FICHE TECHNIQUE	
GENRE	COURSE DE 4X4
EDITEUR	INFOGRAMES
DEVELOPPEUR	ACCOLADE (US)
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (2 BLOCS)
SON EN	STÉRÉO
APRÈS UNE DEMI-HEURE DE JEU	TOUS LES CIRCUITS SONT DISPONIBLES.



Les troncs d'arbres ne posent aucun problème de pilotage.

Canada ; le Mexique, l'Allemagne et le Vermont sont aussi de la partie. Ces sept circuits de départ, disséminés à travers le monde, demandent donc des attributs différents. Mais, dans le mode arcade, aucun réglage n'est possible et pas de récompense fiduciaire en cas de victoire. Pour cela, il faut se lancer dans le second mode World Tour. Trente milles francs sont alloués pour acheter un véhicule : Hummer (voir encadré), Cherokee, Jeep Wrangler, Ford F-150... C'est bête à dire, mais il faut se placer dans les trois premiers pour espérer quelque argent. Ce mode se partage en 3 divisions. Après avoir remporté les deux coupes de la troisième division, quatre nouveaux circuits seront disponibles : Nouvelle-Orléans, Tibet, New York et Egypte. Puis, accès à la deuxième division. Selon la couleur de vos coupes, plus ou moins d'argent sera attribué pour permettre de customiser son (ou ses) véhicule(s). Parce que ces belles tutures nécessitent quelques améliorations techniques pour défier leurs concurrentes, et surtout des environnements hostiles qui mettent à rude épreuve vos joujoux. Cinq paramètres peuvent être optimisés sur chaque bagnole : vitesse, accélération, suspension, maniement et puissance. Classique ? Vous avez dit classique ?

En customisant votre véhicule, vous obtiendrez des temps assez redoutables.

UN PETIT COUP SUR LE PARE-BRISE !

Chaque parcours (sur les 11 au total) met en avant deux attributs particuliers (vitesse/accélération, maniement/puissance...). Il faut donc gagner un maximum de courses pour pouvoir s'offrir de nouveaux moteurs (turbo, couple, vitesse), de nouvelles suspensions (hydrauliques, dures, souples), des pneus (tout-terrain, pluie, course, résistants) et des kits de freinage, d'élévation ou d'abaissement. Une fois en première division, les 24 véhicules seront débloqués et il sera possible (à la manière de Ridge Racer) de piloter les circuits de jour, de nuit et en sens inverse. Ceci rallonge un peu la durée de vie de ce soft qui, malheureusement, n'est pas extraordinaire. Bien que les réactions et les bruits des moteurs soient assez bien rendus, les véhicules ont une fâcheuse tendance à passer à travers les palmiers du niveau d'Egypte ou à rebondir contre les murs. La fonction « dégâts » n'ayant pas été ajoutée, on perd seulement quelques secondes. Des secondes précieuses qui s'écouleront rapidement si votre engin n'est pas assez (ou trop) puissant pour franchir une colline abrupte. De plus, en frôlant les murs de trop près, il arrive que les voitures restent bloquées pendant plusieurs mètres alors que le champ est libre ! Malgré ces quelques bugs, 4X4 World Trophy offre une belle modélisation des voitures et des circuits relativement variés pour tous les amateurs de 4X4 (avec 27 licences comme Ford, Subaru, Dodge, Land Rover,...). Seul ou à deux en écran splitté, 4X4 World Trophy, situé à des années lumières d'un Gran Turismo 2, pourrait convaincre un public, si celui-ci n'est pas exigeant pour un sou. A la devise de ce titre : « Pas de routes, pas de règles », il aurait pu être ajouté « Pas de quoi escalader des montagnes ! » Dommage pour la finition.

4X4 WORLD TROPHY - 249 F

VISION
5 Le rendu des tracés est inégal, mais correct dans son ensemble.

MUSIQUE ET SON
6 De bons morceaux composés par Girls against Boys, Incubus, Diesel Boy...

DURÉE DE VIE
5 Chaque circuit peut être parcouru de 4 façons différentes.

ORIGINALITÉ
4 Ça a toujours 4 roues et ça veut finir en tête.

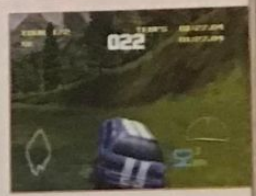
JOUABILITÉ
5 En vue externe, la prise en main est rapide, en interne, on est rapidement dans le mur.

TECHNIQUE
4 Quelques ralentissements et bugs d'affichage.

LE COMPARATIF : MEILLEUR QUE TEST DRIVE OFFROAD

D'OU VIENT LE HUMMER ?

L'histoire de l'Hummer a débuté au son de l'armée américaine, il y a une vingtaine d'années. Les guerres d'hier n'étant plus comparables à celles d'aujourd'hui, l'U.S. army avait besoin d'un nouveau type de véhicule, ultra mobile, qui pouvait répondre aux nouvelles exigences logistiques. En 1979, l'armée américaine fabrique le « High Mobility Multi-Purpose Wheeled Vehicle » ou HMMPWV. Actuellement, ce véhicule, disponible dans une version civile, est très apprécié par de nombreuses stars : A. Agassi, D. Rodman, B. Willis, A. Schwarzenegger, M. Tyson (qui en possède 6)... et souvent utilisé dans les superproductions hollywoodiennes : Godzilla, Independance Day, Lost World, Vulcano... ■



Différents chemins sont plus courts que d'autres.

La roue de secours est inutile, mais c'est tout bon pour la licence !

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les fans de 4X4 uniquement, qui en ont assez de ne pas avoir leur jeu.

5 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
4X4 World Trophy, dont la réalisation reste très moyenne, ne touchera pas un public diversifié. Les amateurs de simulation peuvent tourner cette page, ce n'est que pour les fans d'arcade pure. Les adeptes du 4x4 seront heureux, quant à eux, de trouver enfin un jeu à se mettre sous la main.

Quelle agréable surprise ! Pourtant, on vous avouera qu'on ne l'attendait pas de pied ferme. Je veux parler de Jackie Chan's Stuntmaster, le dernier titre développé par Radical Entertainment, un développeur spécialisé, paradoxalement, dans les jeux de sports. Etonnant.

JACKIE CHAN'S STUNTMASTER

EDITEUR : SONY C.E. - DISPONIBLE EN MAI 2000

Le poisson sur le gril et la casserole ne sont pas que des éléments du décor. Ils peuvent aussi servir d'arme.

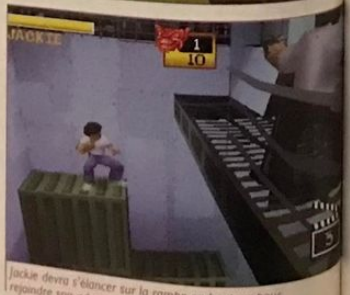
FICHE TECHNIQUE

GENRE	PLATE-FORME/BEAT THEM ALL
EDITEUR	RADICAL ENTERTAINMENT (USA)
DEVELOPPEUR	SONY C.E.
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	1
CONTINUES	5
MEMORY CARD	OUI
SON EN	DOLBY STEREO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ÇA DEVIENT DE PLUS EN PLUS INTÉRESSANT !

Quand Jackie Chan s'en mêle, cela nous promet en général un déluge de cascades et de coups de poing. Ça faisait un bail que la star du cinéma de Hong Kong n'avait pas transposé ses aventures en jeu vidéo. En effet, ses dernières péripéties (Jackie Chan Action Kung Fu) devaient remonter à l'époque des consoles 8 bits, sur la NES et la PC Engine de Nec, plus précisément, sous la forme d'un jeu de baston progressif. C'était il y a pas moins de huit ans ! (Vous remarquerez au passage que la culture n'est pas la chasse gardée de la non moins intéressante rubrique Portrait !) Pour en revenir à nos moutons, sur PlayStation, le jeu mélangera désormais avec justesse combats et plates-formes à la manière de Tai Fu. Et comme ce dernier, il bénéficiera d'une réalisation entièrement en 3D ainsi que de nombreux avantages qui feront de lui un titre fort divertissant, malgré son apparence trompeuse de petite production. Souvenez-vous de Matrix : tout n'est qu'illusion !

PLATES-FORMES ET BASTONS

Au départ, on pourrait facilement croire que l'on se trouve en présence d'un énième jeu de baston à la Fighting Force ou à la Gekido. Mais que nenni ! Car en fait, le titre propose un challenge très graduel pour ne pas décourager les joueurs. C'est seulement en avançant dans les parties que Jackie Chan's Stuntmaster développera davantage son aspect plate-forme, avec des passages de plus en plus ardus. Le but premier consiste, bien entendu, à avancer dans les stages, mais il existe aussi dans le jeu une quête purement personnelle et ludique. Elle réside dans l'obtention de têtes de dragons rouges éparpillées un peu partout dans les niveaux, et qui, au bout de dix, vous confère un dragon en or. Pour ce qui est des capacités de notre héros, sachez que Jackie Chan pratique les arts martiaux de façon divine et dispose d'un panel d'attaques hétéroclites dont l'efficacité est à l'image des chorégraphies de ses films. Ainsi, il peut, en plus d'assener des coups de poing et de pied rapides, effectuer des projections ou encore utiliser des contre-attaques qui retournent les assauts vers leurs initiateurs. Intrépide, il ne manquera pas non plus de rebondir sur les murs et de s'agripper à tous les rebords, ou encore d'exécuter des roulades au sol. Bref, le Jackie virtuel est aussi casse-cou que le vrai, et les fans de l'acteur ne devraient pas être déçus.

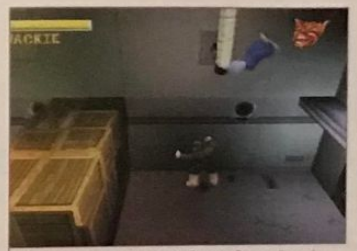


Jackie devra s'élancer sur la rampe en hauteur pour rejoindre son adversaire.

UNE MANIABILITÉ UN PEU RAIDE

La force du soft repose sur les acrobaties de Jackie, qui est capable d'enchaîner plusieurs actions comme dans ses films. Par exemple, notre gars peut se battre avec des objets qui traînent sur place, renverser des chaises pour ensuite tenter de s'enfuir en escaladant un mur. Mais pour pouvoir effectuer ces mouvements de façon coulée, encore faut-il que le jeu dispose d'une prise en main accessible au grand public. Et, malheureusement, ce n'est pas vraiment le cas ici. L'inertie du héros est inhabituelle et ses déplacements s'accompagnent toujours d'une courte glissade qui s'avère fatale pour les phases critiques de plates-formes. De même pour l'appréciation des sauts ou des coups de pied en l'air. En fait, la maniabilité de Jackie manque de tolérance, ce qui fait que, pour ouvrir une porte ou saisir un objet, vous devez vous placer bien en face des éléments. Cela dit, ce petit handicap s'avère être totalement surmontable et ne vous privera pas du plaisir d'incarner Mister Nice Guy !

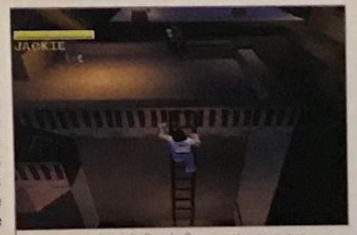
Les cinématiques en temps réel s'intègrent parfaitement aux phases de jeu en elles-mêmes !



Vous trouverez des bonus de Dragon Rouge disposés un peu partout dans les niveaux.

DES MILLIERS DE CLINS D'ŒIL !

Bourré d'humours et de clins d'œil qui font références aux nombreux films de l'acteur, on retrouve ici d'innombrables traces de la personnalité de Jackie Chan. Ainsi, on pourra entendre ses répliques fétiches (je traduis : « Je veux pas me battre, on peux pas parler calmement ».) ou encore assister à des cinématiques très bien intégrées aux phases de jeu, inspirées des cascades de ses aventures sur grand écran. Par exemple, les spécialistes reconnaîtront sans peine la séquence de la chute du toit, tirée d'Opération Condor, ou les gestes amusants favoris de la star en train de se dandiner le derrière de douleur après une lourde chute. De même pour les décors des niveaux, qui nous rappellent automatiquement Police Story, Mister Dynamite et bien d'autres. Bref, profitant d'une réalisation moyenne mais qui reste néanmoins de bonne qualité, JCS possède la petite étincelle de charisme qui procure au joueur une satisfaction immédiate. De plus, avec sa quinzaine de stages et sa fraîcheur spontanée, il réussira facilement à vous faire passer un agréable moment sous le signe de l'action.



Jackie monte les échelles de façon moins sexy que Lara Croft.

JACKIE CHAN'S STUNTMASTER - 199 F

DESIGN	**6** Les looks des persos vont à l'essentiel, avec des grosses têtes et des petits corps.	MUSIQUE ET SON	**7** Les commentaires de Jackie Chan sont drôles et les zikx servent l'action avec justesse !
ORIGINALITÉ	**5** C'est un jeu de plate-forme/baston à la Tai Fu. Du déjà-vu, en somme.	JOUABILITÉ	**7** Le niveau de difficulté est bien progressif, même si la prise en main est un peu rude au départ.
DURÉE DE VIE	**3** C'est le talon d'Achille de tous les titres du genre !	TECHNIQUE	**6** De la bonne 3D, sans plus, avec des animations parfois trop lentes.

LE COMPARATIF : MOINS BON QUE TAI FU, MEILLEUR QUE NINJA

JACKIE CHAN

■ *De son vrai nom Chan Kwong-Sang, qui signifie « né à Hong Kong », il voit le jour le 7 avril 1954. Fils de cuisinier et de femme de ménage, il va étudier les arts martiaux à l'âge de sept ans dans le fameux et sévère Institut de l'Opéra de Pékin. Son apprentissage dure dix ans (1961-71) et aboutit à une connaissance méticuleuse du kung-fu du Nord et du Sud. Il obtient son premier rôle à l'écran à l'âge de six ans en tournant Big and Little Wong Tin Bar, dans lequel il ne fait qu'une brève apparition. C'est seulement au début des années 70 qu'il commence à enchaîner les films, avec notamment Le Jeune Tigre, qui le fait connaître auprès du publique asiatique. Aujourd'hui, Jackie Chan est un homme comblé puisqu'il cumule des occupations aussi variées que la comédie, les cascades, le combat, le chant, la production, la réalisation et l'écriture de scénario. Il possède à l'heure actuelle un palmarès de 102 films à son actif.* ■

L'AVATAR DE JACKIE CHAN EST AUSSI SYMPATHIQUE QUE L'ORIGINAL !

Votre gars peut utiliser l'élan de son saut contre un mur pour aller plus haut.

POUR QUEL PUBLIC ?
Jackie Chan's Stuntmaster s'adresse aux fanas de l'acteur de Hong Kong ainsi qu'aux jeunes joueurs.

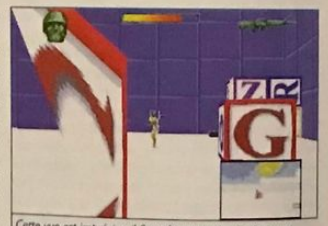
6 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Jackie Chan's Stuntmaster est un bon petit jeu bien fun, qui se veut simple mais efficace. Alliant habilement les phases de combats et de plates-formes, il ravira aisément les amateurs d'action, et ce malgré ses allures de petite production. Son prix aidera à l'apprécier.

ARMY MEN SARGE'S HEROES

EDITEUR : 3DO
DÉJÀ DISPONIBLE

C'est dans les vieilles marmites que l'on fait les meilleures soupes, et dans des moules (pas les crustacés !) que l'on fait les meilleurs soldats, en plastoc. Le prototype désormais en place, les militaires et les volets d'Army Men se fabriquent à grande échelle. Attention maintenant à la qualité !

Le voilà, le petit dernier de 3DO. Après Army Men 3D et Army Men Air Attack, Army Men : Sarge's Heroes est le troisième volet d'une série qui a vu le jour il y a seulement quatre mois. 3DO utilise sans conteste la technique du : « Ça marche une fois, ça marche deux fois, ça va marcher une troisième, et ce n'est pas près de s'arrêter ! » L'idée géniale des créateurs de Toy Story (animer des soldats en plastique) a fait son chemin et même des petits. Mettre en scène des personnages et des figurines que tous les enfants ont entre les mains (Action Man, Barbie…) devient un sport qui pourrait bientôt figurer dans les prochains J.O. Army Men, série à succès aux Etats-Unis, tire son épingle du jeu vis-à-vis de ses concurrents. Mais gare à la précipitation !

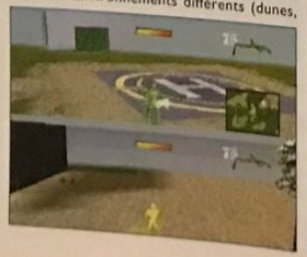


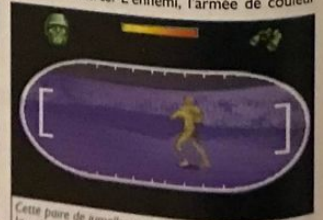
Cette vue est imprécise, il faut s'y reprendre à plusieurs reprises avant de toucher deux fois de suite le soldat de Tan.

LE PLASTIQUE, C'EST FANTASTIQUE

Comme ses prédécesseurs, Army Men Sarge's Heroes est placé sous le signe de l'humour et du monde ludique. Ici, pas de place pour les atrocités d'un Doom-like, pas de sang qui gicle contre les murs et pas de morceaux de chair éparpillés à cent lieues à la ronde. Sarge (ce soldat conçu uniquement en plastique) devra tout de même tirer sur tout ce qui bouge et sur tout ce qui n'est pas vert. Les 15 missions se déroulent dans des environnements différents (dunes, baignoires, paysages de nuit enneigés, jardin…) mais sont, somme toute, assez répétitives. Chaque mission débute par un briefing dans lequel tous les objectifs (de 2 à 4) devront être atteints afin de poursuivre cette aventure de stratégie guerrière. La première visera à se faufiler à travers les lignes ennemies, retrouver le colonel puis l'escorter jusqu'à l'héliport. Une autre consiste à retrouver un espion pour lui faire passer le portail dimensionnel (qui conduit Sarge aux niveaux supérieurs), désactiver des champs électriques et retrouver un de ses compatriotes en proie à une terrible machine à recycler le plastique, ou encore sauver un vert de la pire des tortures : une loupe focalisant les rayons du soleil droit sur les soldats de l'armée verte. L'ennemi, l'armée de couleur sable, est partout. Pour prévenir les attaques, déjouer les prises à revers ou éviter de se faire descendre par surprise, une carte indique le point de départ et d'arrivée de la mission et l'emplacement de tous les adversaires. Les néophytes trouveront en cela une aide précieuse, mais les joueurs plus expérimentés constateront que l'attrait du jeu en est amoindri. Les niveaux ne sont pas très longs, mais Sarge n'étant pas un foudre de guerre en matière de course, il faut compter une vingtaine de minutes en moyenne si l'on veut en explorer tous les recoins.

Avec ce genre de viseur, autant dire que votre ennemi n'en a plus pour très longtemps.

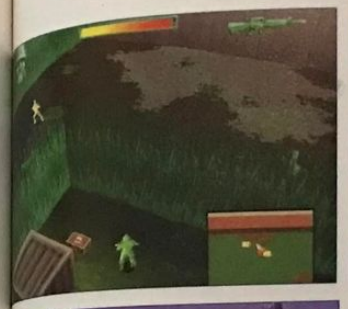




Cette paire de jumelles permet une meilleure vision dans la nuit.

FICHE TECHNIQUE

GENRE	SHOOT STRATÉGIQUE
EDITEUR	3DO
DEVELOPPEUR	3DO (USA)
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRÈS UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON S'ESSAYE À DIFFÉRENTES STRATÉGIES.

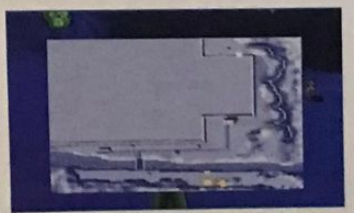


Les caisses offrent de belles planques en cas d'assauts groupés de vos opposants.

Les tanks sont détruits avec deux tirs de bazooka. Attention tout de même à ne pas finir sous les chenilles, vous seriez mort immédiatement !

LE RIRE DU SERGENT…

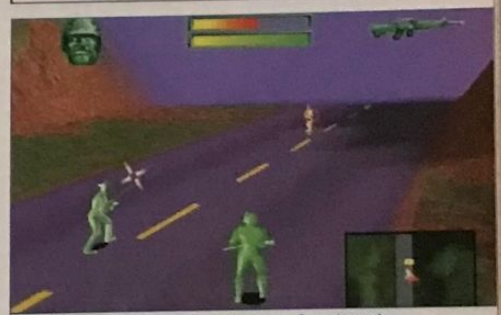
Tous les éléments de décor sont propices à l'établissement d'une stratégie pour venir à bout des opposants. Monticules de terre, sacs de sable, caisses métalliques ou en bois dans lesquelles sont dissimulés des objets… Notre petit héros, petit par la taille mais pas par son courage, dispose de toute une flopée d'équipements assez dévastateurs : mines, fusil d'assaut, mortier, fusil de sniper, grenades, lance-flammes, et un bazooka très efficace contre les tanks. Munitions, armes et trousses de secours seront disponibles en grand nombre pour faire face à une armée de fantassins équipée des mêmes armes, à des tanks, à des insectes très véloces et dangereux (fourmis, araignées, cafards), à des robots radiocommandés, et même à un caniche. Un détecteur de mines et une paire de jumelles viendront compléter cette panoplie. Pour cet élu de l'armée verte, deux tactiques peuvent être employées : la manière bourrin, je tire dans le tas en avançant constamment, ou la manière plus subtile qui consiste à cibler chaque ennemi afin de lui décocher une balle en pleine tête avec le fusil de sniper. Mais les mouvements et les actions sont parfois hasardeuses. Avec des commandes de tir imprécises, qu'il soit debout, accroupi ou couché, Sarge ne fait pas toujours mouche (en revanche, il se paye une bonne tranche de rire après avoir exterminé un char ou un ennemi plus coriace que les autres). On pense avoir abattu tous les soldats isolés, et pan ! une bonne rafale de mitraillette vous arrive entre les omoplates et c'est le retour à la case départ. Néanmoins, on se prend vite au jeu, quitte à recommencer un niveau plusieurs fois (le jardin, par exemple). Les bruitages et les explosions sont assez réalistes, mais il manque souvent un fond musical qui rendrait l'action plus excitante. Et, pour en terminer avec le registre des réclamations, le plus gros point faible de ce titre est l'absence totale d'intelligence artificielle des combattants (bien qu'il s'agisse de militaires, faut pas pousser hein ?). Si Sarge se retrouve à quelques centimètres d'un soldat qui a le dos tourné, ce dernier ne s'en aperçoit pas, et ne l'entend pas même s'il lâche une salve de mitraillette ou un tir de bazooka. C'est vraiment dommage ! Army Men Sarge's Heroes n'en demeure pas moins un titre sympathique, agrémenté de séquences cinématiques dignes de Toy Story. Et comme vous pourrez le voir en terminant le jeu : Army Men, c'est fini, pour l'instant… » en attendant les prochaines aventures des verts. C'est un peu l'histoire sans fin…



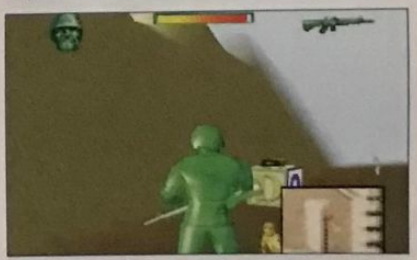
Si vous n'aimez pas les surprises, la carte localise tous les emplacements des forces ennemies.

LA LOI DES SÉRIES

■ *3DO semble se complaire dans « le réchauffé, c'est encore meilleur ». Avec la multitude des Might and Magic, dont le dernier en date est Crusaders of Might and Magic, c'est au tour de la série des Army Men d'être développée jusqu'à la lie (trois titres depuis janvier 2000). Si 3DO ne se précipitait pas tant pour sortir les volets les uns après les autres (au risque de lasser rapidement la clientèle), mais appartait au contraire quelques améliorations techniques, Army Men pourrait, pourquoi pas, devenir le nouveau phénomène de mode. Aujourd'hui, est-il bien nécessaire de rappeler que ce sont les Pokémon qui tiennent le haut de l'affiche ? Alors, messieurs, rompez les rangs et au boulot, sans précipitation SVP !* ■



Empêchez à tout prix que votre compatriote se fasse descendre, auquel cas la mission toute entière devra être recommencée.



ARMY MEN : SARGE'S HEROES - PRIX NON COMMUNIQUÉ

DESIGN — 5 — Les personnages sont correctement modélisés mais les paysages sont similaires.

MUSIQUE ET SON — 5 — Explosions bien rendues, les musiques manquent à l'appel.

DURÉE DE VIE — 6 — 15 missions qui donneront du fil à retordre aux novices.

ORIGINALITÉ — 3 — Peut-on parler encore d'originalité avec un troisième volet ?

JOUABILITÉ — 6 — La prise en main est rapide, Sarge obéira à vos ordres en bon soldat.

TECHNIQUE — 6 — Un moteur 3D correct mais quelques bugs sont à déplorer.

LE COMPARATIF : MOINS BON QUE MEDAL OF HONOR, PLUS VARIÉ QUE ARMY MEN 3D.

POUR QUEL PUBLIC ?
Les amateurs et les collectionneurs de petites figurines apprécieront sans aucun doute.

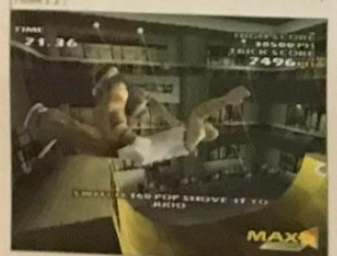
NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
6 De Toy Story à Microcosmos, l'univers de l'infiniment petit a toujours du succès. Dans ce nouveau titre de 3DO, l'action et le fun seront au rendez-vous pour le bonheur des… petits. Un titre classique, bénéficiant d'une réalisation correcte, et suffisamment accrocheur.

Qui a dit que la guerre du skate virtuel n'aurait pas lieu ? Electronic Arts, bien décidé à être présent sur tous les fronts, tente une nouvelle fois sa chance avec Street Skater. Un deuxième volet sympathoche mais pas franchement indispensable.

STREET SKATER 2

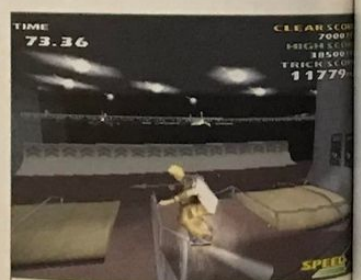
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DISPONIBLE DEPUIS AVRIL 2000

La vert', voilà une épreuve que l'on aimerait bien voir dans Tony Hawk's 2 !



FICHE TECHNIQUE	
GENRE	JEU DE SKATE-BOARD
EDITEUR	ELECTRONIC ARTS
DEVELOPPEUR	MICRO CABIN (JAPON)
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	2
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON MATE POUR LA 10E FOIS L'INTRO !

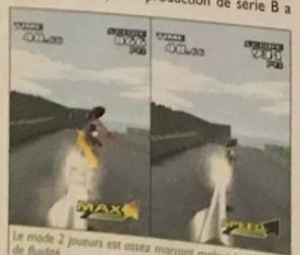
Certains s'extasient devant les passements de jambe de Ronaldo, d'autres préfèrent halluciner en faisant tourner en boucle une bonne vidéo de skate ! Ce sport alternatif est très certainement l'une des disciplines les plus techniques de la planète. Si, si, j'vous jure, c'est même carrément limite inaccessible pour le commun des mortels. Bon, forcément, si vous ne vous y intéressez pas, j'aurai vraiment beaucoup de mal à vous convaincre. Ma mère, par exemple, j'ai beau lui montrer la vidéo d'intro de Street Skater 2 en gesticulant dans tous les sens, tout en braillant d'une voix suraiguë : « Mate 'man, mais putain mate !!! », rien à faire, elle ne voit que des gamins boutonneux sous alimentés (pour ma mère, les abdos ce sont des os, donc forcément...) affublés de T-shirt sales et de pantalons quatre fois trop grands !



Les attitudes de skaters sont quand même moins stylées que celles vues dans Tony Hawk's.

PETIT RAPPEL

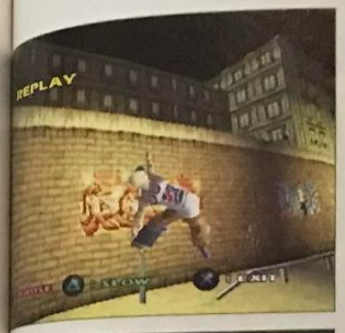
Il y a un peu plus d'un an, souvenez-vous, un petit studio nippon lançait sur le marché, dans l'indifférence la plus totale, le premier jeu de skate de la PlayStation. Fun, mais trop court et trop simpliste, cette petite production de série B a connu, malgré le soutien d'Electronic Arts, une jolie carrière sur les étalages poussiéreux des rayons « occasion » des magasins spécialisés. Pour ce second volet, Micro Cabin a fait preuve d'un peu plus d'ambition. Il faut dire qu'avec la présence de Tony Hawk's Skateboarding sur le marché, les développeurs ne pouvaient décemment plus se contenter d'un bête jeu d'arcade dont on fait le tour en à peine 3 heures !



Le mode 2 joueurs est assez marrant malgré le manque de fluidité.

UNE SUITE BIEN NÉGOCIÉE

Micro Cabin a donc revu de A à Z le gameplay du premier opus. Street Skater 2 propose, en fait, deux modes de contrôle. Le mode Auto renoue avec la jouabilité de Street Skater. Là, on ne se prend pas le bulbe avec des manipulations compliquées, il suffit d'appuyer sur croix pour réaliser un ollie, puis de donner une direction en maintenant l'une des touches de la tranche et voilou. Le tricks dépendra de votre vitesse, de la taille du module et de l'amplitude de votre saut. Tranquille.



Le jeu propose un choix de 4 skaters, dont chacun possède ses propres tricks. En mode compet', vous pourrez faire évoluer vos caractéristiques.

Certaines chutes sont très réussies !

Ce style de jeu réservé aux feignasses ne vous permettra pas de réaliser des combos ou des transitions de figure. On perd donc tout l'aspect créatif du skate. De plus, il sera également très difficile de faire un bon score en compétition et, donc, de débloquer les aires de street. Le mode manuel, lui, est nettement plus intéressant : comme dans Tony Hawk's ou Trasher, vous devrez effectuer des combinaisons de touches pour réaliser les tricks. Là, on gère les rotations, les grabs, les kick-flip, la réception, les grinds, son équilibre et il est possible de laisser libre cours à ses talents de free-styler pour réaliser le « run métaphysique » en combinant les figures entre elles. Si la liste des tricks reste raisonnable, les possibilités demeurent toutefois nettement moins étendues que celles du titre d'Activision. Par exemple, il y a peu de variations de grinds et de kick-flip, et aucune diagonale du pad n'est dédiée à une figure. En revanche, la jouabilité n'attire aucune critique, Street Skater se révèle plus agréable à prendre en main que le lourdaud Trasher Skate & Destroy. Les développeurs ont, d'autre part, fourni, malgré le manque de moyens, un bel effort pour proposer un rendu graphique propre et des animations détaillées. On n'atteint cependant pas le niveau d'excellence de Tony Hawk's. Cette remarque vaut également pour la fluidité. Lors des passages surchargés en modules, le nombre d'images par seconde chute de manière significative. Un défaut assez crispant mais qui ne remet pas totalement en cause le gameplay. On note aussi, de temps en temps, des trucs aberrants : on envoie un grind et le skater l'effectue en glissant dans le sens opposé et, lors des épreuves de vert', on a tendance à rester un peu trop longtemps en l'air. Mais bon, Street Skater 2 n'a jamais eu la prétention d'être une simulation.

SORRY, TONY HAWK RULES !

Le contenu du titre de Micro Cabin fait également partie des bonnes surprises. Street Skater 2 propose 5 aires de street (jouables en écran splitté), suffisamment bien agencées pour permettre de varier ses runs, plus 5 types de vert' pour les amateurs de big-air. Le mode Compétition (qui permet de débloquer toutes les aires de street) offre, quant à lui, un challenge ardu en normal et en hard. Enfin, les développeurs ont eu la bonne idée de doter leur jeu d'un éditeur de skate-park. Vous disposez de 23 éléments pour construire le skate-park métaphysique - pas mal - et l'utilisation de cet outil ne pose aucun problème, pour peu que chacune de vos mains soit dotée d'au moins deux doigts ! Que demande le peuple ? Le problème, c'est que Tony Hawk's est déjà dans la place. Street Skater 2 a beau être un titre éminemment sympathique, son seul atout face à son concurrent reste l'éditeur. Est-ce un argument suffisant ? N'oublions pas que Tony Hawk's Pro Skater 2 sort en automne et qu'il proposera, lui aussi, un éditeur de skate-park deux fois plus abouti. Ça vaut peut-être la peine de patienter, non ?

STREET SKATER 2 - 329 F

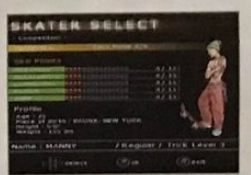
DESIGN **6**	Les riders ont un look correct et les aires de street sont bien conçues.	MUSIQUE ET SON **9**	Mention spéciale aux ziks 80 % hard core, 20 % skate core ! Bruitages réalistes.
DURÉE DE VIE **6**	Les combinaisons de tricks sont moins nombreuses que dans Tony Hawk's.	ORIGINALITÉ **6**	Cette note vaut pour l'éditeur de skate-park. Une première dans un jeu de skate !
JOUABILITÉ **8**	La prise en main est hyper intuitive. Rien à voir avec l'affreux Trasher.	TECHNIQUE **5**	Des ralentissements et quelques enchevêtrements de polygones.

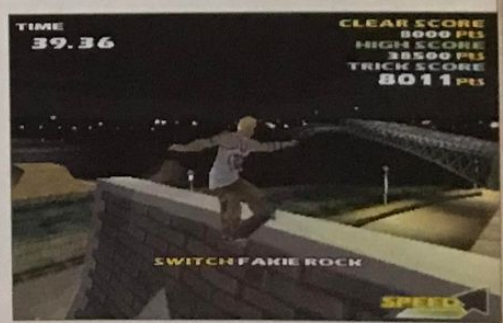
LE COMPARATIF : MIEUX QUE TRASHER MAIS LARGEMENT MOINS BIEN QUE TONY HAWK'S SKATEBOARDING.

DE LA ZIK DE TATOUE !

■ *Impossible de ne pas dédier cet encart aux musiques du jeu. Pas de techno, ni d'ambiant soporifique, ni de glam japonais à deux francs cinquante, la BO de Street Skater est assurée par 9 grands groupes de hard-core, de fusion et de skate-core. Ça sonne à mort et ça dynamise considérablement les runs. Au menu : Ministry (10/10), Showoff (Coalition), Citizen King (Better Days), Del The Funky Homosapien (Catch All This), Shootyz Groove (Blow your Top), Static X (Push It), BStops7 (Satisfied), The Chick Magnets (Fear of Girls) et les Deftones avec un remix monstrueux de My Own Summer. Ça vous changera de Brithney Spears ou des Cure ! Comment ça, j'suis pas tolérant ?* ■

En mode Ralenti, vous avez la possibilité de balancer un petit effet de blur. Sympa.





POUR QUEL PUBLIC ?
Pour ceux qui ne peuvent pas patienter jusqu'à l'automne, et encore.

5 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Street Skater 2 est un bon p'tit jeu. Loin d'être inintéressant, il est parfaitement jouable et les ziks collent très bien au genre. Mais face à Tony Hawk's Pro Skater, il ne fait pas vraiment le poids et ce malgré la présence d'un éditeur de skate-park. Pas indispensable, donc.

Toujours plus d'infos...

Joypad

N° 97 Mai 2000

- Dreamcast
- PlayStation 2
- X-Box

Quelle est la meilleure ?

NOTRE DOSSIER SPÉCIAL

Les développeurs répondent
Quel avenir pour le jeu vidéo ?

Supplément gratuit à Joypad 97. Ne peut être vendu séparément.

Joypad

DREAMCAST N64 PLAYSTATION/PLAYSTATION 2 ARCADE GB

Joypad

N° 97 mai 2000

LE MAGAZINE DES CONSOLES

Tekken Tag (PS2)
Dead or Alive 2 (DC/ PS2)
Le combat des chefs !

Tokyo Game Show 2000
Compte-rendu complet !

Final Fantasy 9 (PS)
Images inédites et dernières infos !

(PS) **Driver 2**
Tanner reprend du service

Un chef-d'œuvre est né
Colin McRae Rally 2 (PS)

En test
F1 Racing (PS), Micromaniacs (PS), MDK2 (DC), Resident Evil 2 (DC), 4 Wheel Thunder (DC)...

JOYPAD N° 97 • 35 FRANCS • BELGIQUE 220 FB • SUISSE 9 FS • CANADA 8.75 $ • PORTUGAL CONT 1100 ESC • ANTILLES-GUYANE 38 F • REUNION 45 F

Par Julien Chièze
Photo Patrick Sordoillet

Lilian Thuram

L'ARTISTE AU BALLON ROND

Sacré meilleur joueur étranger du Calcio, champion d'Italie, vainqueur de la Coupe de l'UEFA, et bien évidemment champion du Monde, Lilian Thuram est devenu un véritable dieu des stades modernes. Pourtant, loin des affres de la célébrité, en dehors des terrains, son caractère calme et posé ainsi que sa bonne humeur communicative rendent le personnage instantanément attachant. Entre parties d'ISS Pro Evolution et démo de la PlayStation 2, rencontre détendue avec l'un des hommes qui a fait chavirer la France de bonheur, un certain soir de juillet 1998.

PlayStation Magazine : Ton premier souvenir fort, balle au pied ?

Lilian Thuram : Sans aucune hésitation, lorsque je jouais en Guadeloupe, pieds nus sur le goudron. Là, je me revois devant la maison. Vraiment, tu vois, quand je pense à ça, je me sens tout drôle. Je me demande encore comment tout ça est possible.

Et le passage au professionnalisme ?

Franchement, à cette époque, je ne pensais même pas un jour devenir pro. Tout simplement car j'ignorais qu'on puisse vivre du foot. Moi, au départ, je voyais ça comme un divertissement pur. A neuf ans, quand je suis parti pour la région parisienne, le changement a commencé tout doucement à s'opérer. Mais, en fait, c'est vraiment vers 19-20 ans, avec mon premier contrat signé pour Monaco, que j'ai décidé de me plonger à fond dans cette passion.

Et après toutes ces victoires, c'est toujours facile de se motiver à continuer ?

Oui, car je veux sans cesse m'améliorer. En fait, j'ai eu beaucoup de chance de gagner autant de compétitions ces dernières années, mais l'important reste de progresser. Moi, ce que je voudrais savoir, c'est quel est le meilleur Lilian Thuram possible.

Qu'est-ce que tu ressens en entrant sur le terrain ?

Un grand frisson ! Dès que je foule la pelouse, lorsque j'aperçois les spectateurs, j'ai souvent du mal à y croire. Vivre du foot, c'est-à-dire gagner ma vie en prenant et en donnant du plaisir, c'est extraordinaire.

A ce sujet que t'a inspiré la liesse populaire qui a suivi votre victoire en Coupe du Monde ?

Pour être franc, lorsqu'on parle de son métier, on résonne nécessairement un peu égoïstement. Je fais du foot car j'adore ça. Ensuite, il est clair que si cela me permet d'apporter du bonheur à des millions de gens, cela me renforce dans mon idée que le foot est un sport d'exception.

Que recherchais-tu en te lançant dans cette aventure italienne ?

En prenant cette décision, je m'imposais un challenge personnel. Dans le fond, je pense que l'objectif de tous les joueurs français qui partent en Italie est de se confronter à ce championnat, réputé pour être le plus relevé au monde. Enfin…

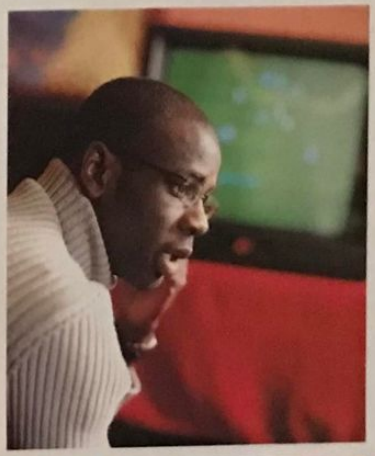
Tiens, remettrais-tu en question cette suprématie ?

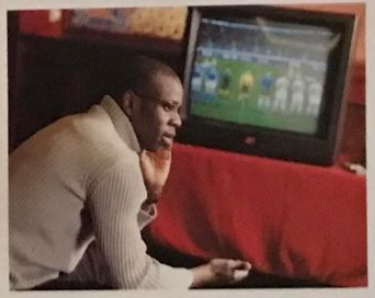
Eh bien, je n'en suis pas sûr (rire). Oui, on dit qu'il s'agit du meilleur championnat, o.k., mais moi je ne vois pas les choses comme ça. Franchement, je pense que tous les championnats sont durs et puis, en Italie, tous les clubs ne se valent pas, loin de là.

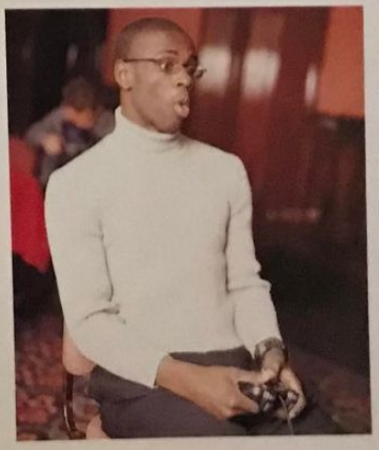
Ces derniers temps, des vagues racistes débordent des stades italiens. Ton sentiment ?

C'est vrai qu'en ce moment, certains stades accueillent des supporters que je qualifierai d'ignorants. Je pense sincèrement qu'en se rabaissant à ce genre d'attitudes déplorables (NDLR : pousser des cris de singes dès qu'un joueur de couleur touche le ballon !), ces gens se laissent entraîner, perdent leur personnalité. Tu sais, il s'agit souvent d'un bête phénomène de masse. Ces gens pensent être à l'abri, perdus dans la foule, et là ils se permettent n'importe quoi. Je suis affecté dès qu'on touche à l'intégrité d'un homme et je déplore que le visage du sport soit terni par des agissements dignes des heures les plus sombres de notre histoire.

« ISS Pro Evolution est spectaculaire mais réaliste, et ça je peux t'assurer que lorsque je vais en parler à mes coéquipiers, certains vont devenir fous. »







Tu as été le seul joueur français à participer au canular de Nike, tu aimes bien te prendre à ce type de jeu ?

Je suis de ceux qui ne prennent pas trop les choses au sérieux. L'histoire du ballon volé de Nike m'a bien amusé, et c'est pour cela que j'ai accepté d'y participer. Cet événement s'est bien déroulé et je suis assez content de ma prestation dans la pub d'ailleurs. Les jardins japonais, c'est top pour les tacles glissés (sourire) !

Au fait, à ton avis, que manque-t-il encore aux simulations de foot ? (avant d'avoir essayé ISS Pro Evolution)

Pour être honnête, même si je ne suis pas un grand spécialiste, jusqu'à présent, j'ai toujours trouvé le foot sur console beaucoup trop sommaire. Tu prends le ballon, tu cours, et dès que t'arrives dans la surface, tu décoches un tir en croisant les doigts. Personnellement, ça ne m'attire donc pas trop, surtout que les joueurs ressemblent encore à des robots. Mais dans un sens, j'espère qu'il restera toujours une différenciation entre réel et virtuel.

O.k., dans ce cas, je vais te montrer ISS Pro Evolution. Dis-moi ce que tu en penses.

(Lilian observe une partie, analyse les phases d'attaque, puis se prend au jeu) Ouh là ! mais ça n'a rien à voir là. Ah oui, attends, on peut bien poser son jeu, hum, c'est pas évident en revanche. En plus, je trouve ça super bien foutu… (Lilian vient de s'apercevoir dans le jeu, ainsi qu'Emmanuel Petit). Hé, mais c'est moi et Manu ! Excellent. C'est spectaculaire mais réaliste, et ça je peux t'assurer que, lorsque je vais en parler à mes coéquipiers, certains vont devenir fous. Sans blague, ils passent leur temps à jouer, à l'hôtel pendant les déplacements ou chez eux. Tiens, il y en a même un qui a acheté un baquet pour une simulation de course, je ne me souviens plus laquelle.

Il faut donc que je te montre Ridge Racer V, sur PlayStation 2…

Sincèrement, en voyant ces images, je suis en train de penser que, lorsque je te dis qu'il faut toujours garder une distance entre jeu et réalité, eh bien, je ne pense ça que pour les jeux de foot. Peut-être parce que je pratique ce sport, dans le fond. Pour le reste, je suis vraiment pour le réalisme. Mais bon, là, ce jeu, il m'a l'air assez hallucinant quand même. (Lilian vient de découvrir Fukami Ai, la jeune présentatrice du jeu) Mais, au secours, ça devient sérieux là, on dirait une vraie ! La manière dont elle bouge, son visage… En tout cas, c'est super beau, les sensations sont bien restituées. Les voitures sont superbes et puis la vitesse, tu la sens vraiment, pour une fois. Franchement, je sens qu'il va falloir que je m'y mette sérieusement, moi, bientôt.

(A partir de ce moment, conquis par Ridge Racer V, Lilian s'empare de la manette PlayStation 2, avant d'enchaîner les tours de piste).

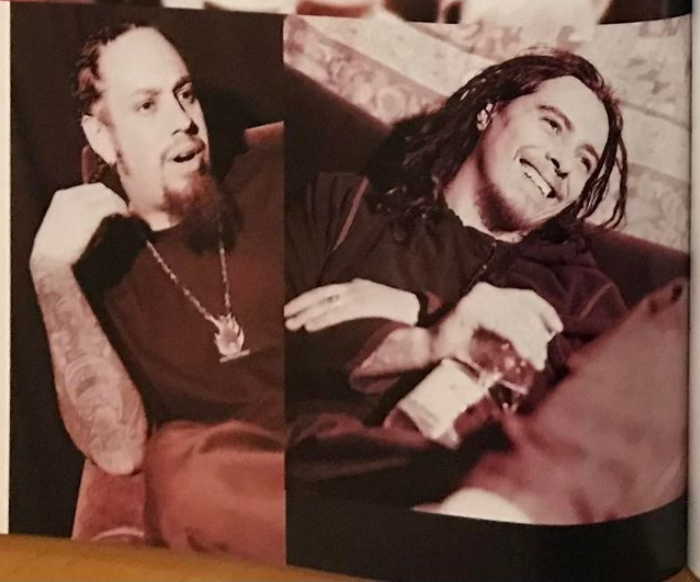
GROS PLAN

Par Karine Nitkiewicz
Photo Patrick Sordoillet

Korn

LE BRUIT AMÉRICAIN DÉBARQUE EN EUROPE

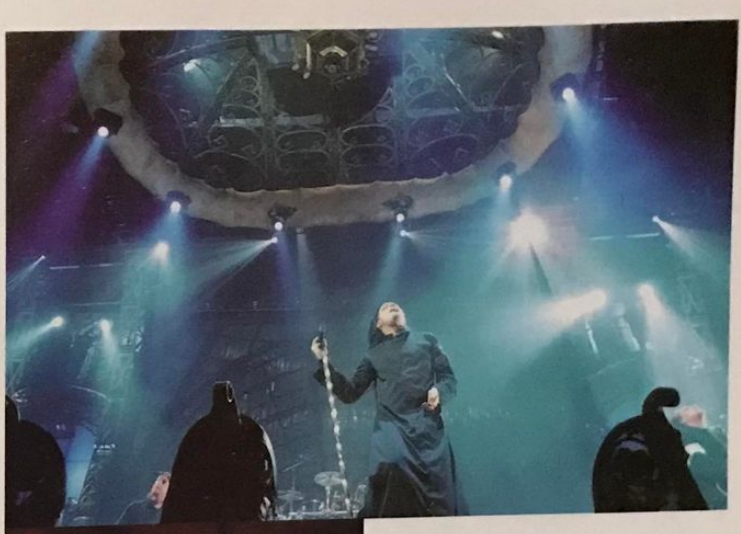
Quand on m'a demandé : « Karine, ça te dirait d'aller faire une interview de Korn à Philadelphie ? », j'ai d'abord cru que Marcel Bélivaux m'appâtait pour une de ses célèbres caméras cachées. En fait, non, c'était du sérieux et je n'étais pas au bout de mes peines...

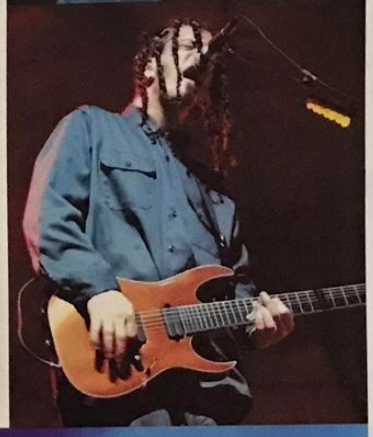


Le concert étant le dimanche 9 avril, le rendez-vous avait été fixé à Roissy le vendredi à 15 h 30. Sauf que tout ne s'est pas déroulé comme prévu. Il est courant de nos jours que les compagnies aériennes vendent plus de tickets pour un vol que de places disponibles afin de remplir l'avion quoi qu'il arrive, désistement, retard ou attentat. Résultat des courses, on décale notre départ d'une journée. Le lendemain, rebelote, à Roissy, nous sommes pris en charge par une hôtesse incompétente et débordée. Le vol se déroulera sans encombre pendant 7 heures, jusqu'à l'atterrissage où, secoué par des vents violents, notre avion s'y prendra à trois fois avant de réussir à toucher la terre ferme de Washington, notre escale. Le teint verdâtre et les intestins emmêlés, nous prenons place à bord du plus petit avion du monde pour rejoindre Philadelphie sous une tempête maintenant bien installée. A cet instant, je songe que nous sommes bien peu de choses face aux éléments déchaînés et que ma vie repose entre les mains de deux pilotes que je ne connais pas et qui ne parlent même pas ma langue... Je n'ai pas envie de finir mon épopée sur le sol américain en bouillie dépressurisée... Finalement, notre coucou se pose sur la terre promise, après moult secousses, mais en un seul morceau. Nous sommes donc samedi soir et il nous reste un peu de temps pour découvrir Philadelphie by night à bord d'une limousine blanche bien tapante louée par une copine. Elles sont pas cool, mes amies ?

The Sick and Twisted Tour

Déjà l'heure de se lever ? C'est dimanche et je dois travailler... J'hallucine ! Et même pas un bon café pour remettre mes idées en place, vu que les Américains confondent café et eau chaude colorée noire. Bon, direction le First Union Center où Korn se produit pendant deux jours, alors que de nombreuses personnes se sont déjà posées sur le parking avec leur imposant pick-up, truck et autre grosse cylindrée. Se fait entendre une cacophonie née de différentes chansons de





« On vous proposera aussi de choisir, par Internet, les chansons que vous voulez entendre pendant notre concert. »

Korn émises de leur voiture, alors que tous nous regardent passer la bière à la main avec des visages aussi expressifs que des poissons morts. Malheureusement, on a perdu du temps à poireauter devant la mauvaise entrée. Notre interview initialement prévue à 17 h, se déroulera à 19 h 30. Aux Etats-Unis, les Korn ont vendu plus de 10 millions d'albums, depuis leur premier LP éponyme en 1994. Ils ont réussi, en 6 ans et 4 albums, à s'imposer sur la scène « métal » américaine puis européenne sans bénéficier du moindre support radio ou TV. Je les ai entendus pour la première fois sur M6, quand il subsistait encore une émission musicale digne de ce nom et une soirée à thème chaque jour. C'était, si mes souvenirs sont exacts, un jeudi soir après minuit, je vaquais alors à mes occupations, quand une ligne de basse bien lourde, suivie d'une rythmique accrocheuse et d'une voix caverneuse caressèrent mes tympans. A cette audition, je tournais mes yeux vers l'écran pour découvrir quel était le groupe au son si particulier, que certains qualifieraient de vacarme assourdissant. Un chanteur en jogging - quelle drôle d'idée, alors que nous venions d'essuyer la vague du grunge - qui hurle « I'm blind », en gesticulant comme si du 220 volts lui traversait la carcasse.

20 minutes avec Head et Munky

Est-ce dû à notre retard involontaire, mais je n'aurai pas le privilège de tailler le bout de gras avec Jonathan Davis, le chanteur étant pris pour une interview radio. Snif ! Je suis triste en apercevant sa silhouette lugubre s'éloigner dans le couloir, flanquée d'innombrables parasites en tout genre. Après avoir franchi plusieurs barrages de sécurité et tergiverser pendant de longues minutes pour trouver une salle dans ce complexe sportif dédié au hockey, je parviens à prendre 20 minutes sur le planning très chargé des 2 guitaristes James « Munky » Shaffer et Brian « Head » Welch alors que Fieldy (bassiste) termine une interview.

Karine : Votre tournée « The Sick and Twisted Tour » a débuté depuis plus d'un mois, et vous avez dû faire face à l'absence de votre batteur (David Silveria). Que s'est-il passé ?

Munky : Oui, tout se déroulait très bien, jusqu'à ce que David ressente une forte douleur dans le poignet droit. Il se fait soigner par acupuncture en ce moment.

Head : Ouais et c'est plutôt positif, vu qu'il sent petit à petit la force revenir dans son poignet. Il pense reprendre doucement la batterie dans 2 semaines.

Karine : Vous pensez qu'il sera en Europe avec vous (leur tournée européenne débutera le 12 mai à Milan, passera par Lyon le 13 mai, Paris Bercy le 16 mai, Rennes le 17 mai et Toulouse le 26 mai) ?

Head : Oh, non, ça m'étonnerait, Mike Bordin (ancien batteur de feu Faith No More) le remplacera certainement.

Munky : Je pense que David préfère attendre de recouvrer toutes ses facultés avant de nous rejoindre. Mike Bordin assurera l'intérim jusque-là.

Head : Quand ça s'est produit, le 10 mars dernier, il n'a ressenti aucune douleur immédiate et puis son avant-bras s'est complètement bloqué, il ne pouvait plus le bouger !

Karine : Vous revenez en Europe après l'annulation de votre précédente tournée, pourquoi ?

Munky : On avait préféré annuler la tournée pour retourner en studio et enregistrer « Issues » (leur dernier album). Je suis très heureux de revenir en Europe, avec le groupe P.O.D. de San Diego qui tournera avec nous. J'aime beaucoup les festivals européens qui sont tellement mieux que les nôtres ! On peut côtoyer plein de groupes issus d'univers différents et échanger nos idées, découvrir de nouveaux trucs.

Head : Et puis on emmènera la « Korn cage » avec nous. C'est sympa d'être sur scène avec nos fans, ça leur permet d'avoir une autre perspective du groupe et de la scène (la Korn cage a été utilisée lors de leur précédente tournée, avec des fans dans une cage derrière le groupe). On vous proposera aussi de choisir, par Internet, les chansons que vous voulez entendre pendant notre concert (sur le site www.korn.com).

Karine : Est-ce qu'il vous arrive de jouer aux jeux vidéo ?

Munky et Head : Oui, un peu. On est plutôt fan de voitures, genre Need for Speed ou celui qui est sorti y a pas longtemps ici, High Drill Thunder. C'est un jeu de hors-bord où il faut juste conduire des bateaux très rapides.

Karine : Avez-vous déjà été contactés pour participer à la musique d'un jeu ?

Head : Non, mais on nous a déjà proposé d'être intégrés à un jeu de football américain, ou encore d'utiliser nos silhouettes ou nos fringues.

Munky : Un jeu de football, t'es sûr ?

Head : Ouais, un mec m'a appelé récemment pour que je sois un joueur dans une équipe de football ! Mais je ne sais pas encore si je vais le faire.

Karine : J'ai entendu parler d'un projet concernant un film d'Anne Rice (« Entretien avec un Vampire »).

Munky : On a proposé à Jonathan d'écrire la musique du prochain film d'Anne Rice « Queen of the Damned », et il nous a demandé de l'aider, ce qui est plutôt cool de sa part d'avoir pensé à nous. Et, en plus, on va travailler pour rien, sans être payé !

Head : Les compositions n'auront rien à voir avec Korn, ce sera plutôt du style dramatique genre opéra, du « vampire rock ». C'est l'histoire d'un vampire chanteur dans un groupe de rock qui interprétera les chansons de Jonathan.

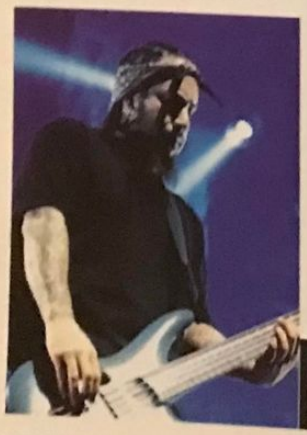
Karine : Votre nouvelle vidéo « Make me Bad » est incluse dans notre CD de démos du mois, comment s'est passé le tournage ?

Head : Assez agité, on a bien aimé travailler avec Brigitte Nielsen. Elle aime bien boire et elle n'arrêtait pas de nous montrer ses fesses !

Munky : Elle nous appelait et, boum, baissait son pantalon !

Head : On va d'ailleurs bientôt proposer une version remixée par Butch Vig (Garbage) avec plus d'effets spéciaux.

On me fait signe qu'il est temps pour moi de m'éclipser. J'ai juste le temps de traverser le couloir qui mène à la salle de concert pour assister à un spectacle inhabituel. Alors qu'une caméra montre le public sur grand écran, une clameur s'intensifie à chaque fois qu'une fille… soulève son T-shirt ! Ce spectacle durera jusqu'au début du concert. Heureusement que l'on m'avait offert des boules Quiès dans l'avion ! Le son était assez monstrueux ce soir-là et Korn n'est pas réputé pour jouer de la musique d'ascenseur. La dernière fois que je les ai vus, c'était à Rouen en 1997, dans une petite salle avec Limp Bizkit en ouverture. Je les retrouve aujourd'hui dans une salle 15 fois plus grande avec un spectacle bien rôdé, mais qui manque un peu de spontanéité. Jonathan Davis arrive grimé en prêtre, puis s'éclipsera pour enfiler son kilt, avant de revenir pour un final en jogging violet scintillant. La scène est ponctuellement cernée de flammes, avec des écrans géants en fond ressemblant à d'immenses vitraux, un peu comme dans une cathédrale. On peut apprécier, à travers les différents décors, les 2 millions de dollars investis. C'est vrai que, maintenant, le groupe originaire de Bakersfield, Californie, est devenu une grosse machine aux Etats-Unis. Mais le spectacle vaut vraiment le déplacement, même si depuis j'ai un peu perdu mes facultés auditives.



Kornography

5 albums à leur actif dont un enregistré en live. A l'origine d'un festival itinérant « Family Values » créé en 1998, qui sillonne les différents états américains pendant la période estivale avec les groupes en vue. Création de leur propre label « Elemental » et enregistrement d'un nouvel album cet automne. Comme dit Munky : « On se reposera quand on aura 40 ans ! »

SHERIF FAIS-MOI PEUR™

Bo Duke
Au volant
Conducteur de Général Lee
Séducteur hors pair
Défend les bonnes causes

Luke Duke
Tête pensante du duo
Ancien Marine
Toujours la bonne idée
au bon moment
Plus sérieux que "Bo"
Défend les bonnes causes

Maxcoe P.Coltrane
Shérif du comté de Hazzard
Aussi compétent que
Un chien Flash
Beau-frère de Boss

Daisy Duke
Très bonne conductrice
Serveuse au Repère du Sanglier
Toujours très sexy
Cousine de Bo et Luke

J.D. Hogg alias Boss
Homme le plus important de Hazzard
Contrôle toute la ville
Soudoie la police
Son but : mettre Bo et Duke en prison
Il pense qu'à s'en mettre plein les poches

Général Lee
Dodge Charger de 1969
Moteur 7 litres pour 425 ch
Monte à 260km/h
Immatriculée en Géorgie

Semer LA PAGAILLE ou Respecter LA LOI ?

Une course poursuite où tous les coups sont permis.

PlayStation
PC CD-ROM
Wrangler
SOUTHPEAK INTERACTIVE
Ubi Soft

Par François Tarrain
Julien Chièze
Dave Martiniuk
Photos de Patrick Sordoillet

Nicolas Gaume. Un nom et un visage qui ne doivent pas vous être étrangers, tant l'homme est apprécié par les différents médias, de la presse à la télé. Ce jeune patron de 29 ans est parvenu à forger, en à peine dix ans, l'une des sociétés de jeux vidéo les plus influentes d'Europe. Une réussite exceptionnelle , un exemple à suivre.

Nicolas Gaume

« AUJOURD'HUI, JE REVE DE PIXAR. DEMAIN, JE VEUX QU'ON REVE DE KALISTO ! »

En informatique plus qu'ailleurs, une poignée d'hommes possèdent plus d'impact et de notoriété que leur produit phare, que leur propre société. Paradoxal pour une industrie axée autour des machines ? Peut-être pas lorsqu'on entrevoit la passion et le dynamisme de ces membres. Derrière les froids rideaux numériques se dissimulent donc des visionnaires, des aventuriers de ce qu'on nomme avec une certaine distanciation : la « nouvelle économie ». Les pionniers suscitent des sentiments mêlant respect et jalousie. Motivation aussi, remarquez. Il est vrai que les succes-story de Bill Gates (fondateur de Microsoft), de Steve Jobs (fondateur d'Apple) ont donné beaucoup d'idées à de nombreux jeunes, immergés depuis leur enfance dans un monde composé d'écrans et de touches à presser. Pourtant, n'allez pas croire que ce phénomène se restreigne à l'autre rive de l'Atlantique. Bien au contraire. En effet, la France est aussi le berceau de jolis bébés d'un eldorado électronique qui peut, pour qui sait bien louvoyer et éviter les pièges, aussi déboucher sur de stupéfiantes mines d'or. Du haut de ses 29 ans, Nicolas Gaume fait partie de cette race de jeunes battants qui s'est lancée, il y a de ça une dizaine d'années, à l'assaut des claviers, des parts de pizzas froides et des nuits blanches. Son objectif reste limpide : développer sa boîte Kalisto, son « bébé » comme il aime l'appeler, tout en vendant du divertissement à des millions de joueurs. Une noble tâche… plutôt bien engagée.

COURSE D'OBSTACLES

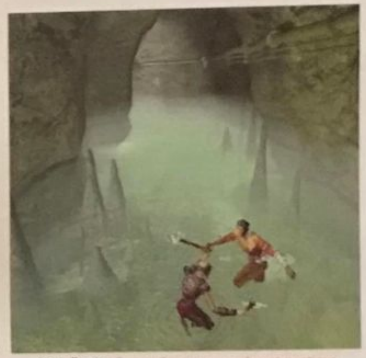
Nous sommes en 1990. A cette époque, Kalisto n'avait pas encore vu le jour, ou plutôt pas encore dans la forme que nous connaissons aujourd'hui. D'ailleurs, la société fondée par Nicolas Gaume avec quelques amis se nommait alors Atreid Concept, en hommage à l'un de ses modèles, le héros de Dune. Cogito, Tinies, Fury of the Furies… autant de jeux qui ne suffiront pas à assurer la pérennité de la société de Nicolas. En 1994, après un accord signé avec Namco pour le développement de Pac In Time, Atreid est finalement cédée au groupe anglais Pearson. Mais Nicolas ne se laisse pas abattre et, deux ans plus tard, il emprunte 15 millions de francs et rachète sa boîte. Kalisto peut enfin naître. L'année 97 marque les prémices de la période faste de la société, qui profite des succès retentissants de deux titres Dark Earth sur PC, et Nightmare Creatures sur PlayStation. Dès lors, tout se précipite. Dès 1998, Kalisto s'allie à Gaumont Multimédia pour concevoir le jeu du Cinquième Elément qui malgré sa qualité plutôt décevante semble satisfaire le public. Côté PC, Ultimate Race remporte aussi un franc succès. Galvanisé par la réussite, Nicolas Gaume se met alors à croire en ses chances, à croire qu'il pourra atteindre son Graal. « Aujourd'hui, je rêve de Pixar. Demain, je veux qu'on rêve de Kalisto ! » En quelques années, Nicolas Gaume est devenu l'une des icônes de la « nouvelle économie » à la française.

BUSINESS MAN DÉCONTRACTÉ

L'homme, visiblement infatigable, se montre partout, s'affiche dans toutes les revues, dans

« La nouvelle économie, c'est comme une ruée vers l'or, avec tout ce que cela implique de bons et de mauvais côtés. »

Le Cinquième Elément : Une licence juteuse pour un jeu malheureusement plutôt médiocre.



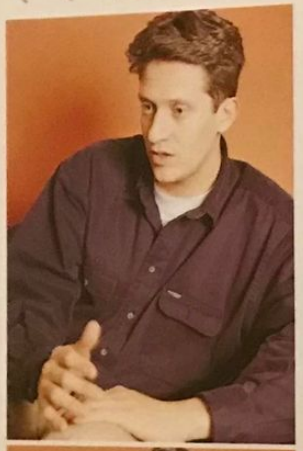
Dark Earth : Ce jeu d'aventure sombre et mystique connaîtra un succès retentissant sur PC en 1997.

Nightmare Creatures 2 : Toujours plus glauque, Nightmare Creatures 2 s'apprête à débarquer sur PlayStation.

toutes les émissions. Jacques Chirac part au Japon ? Très bien, il fait alors appel à Nicolas et en profite pour convier les télévisions françaises à immortaliser l'instant. Ernest-Antoine Seillière (patron des patrons) cherche un jeune patron pour rajeunir le comité exécutif du Medef ? Un nom lui vient immédiatement à l'esprit : Gaume. Les Echos lancent une campagne d'affichage nationale et cherchent un visage d'avenir ? La tête du jeune homme se retrouve placardée dans la France entière. Lui accepte toutes ces demandes avec une modestie mêlée d'émerveillement : « Bah, si c'est bon pour Kalisto… ». Et ce n'est pas fini. L'été dernier, la Bourse de Paris se met en quête de trouver une entreprise symbolique pour la centième cotation au « nouveau marché », la Bourse des valeurs de haute technologie. Parfait. Ce sera donc celle de Nicolas Gaume qui intégrera les classements du Palais Brongniart, le 25 juin dernier. Une introduction qui fit d'ailleurs l'effet d'une bombe puisque, cotée la première fois aux alentours de 15 euros, la valeur de l'action atteint en quelques mois à peine un cours de près de 300 euros ! Une société où le patron joue plus le rôle de grand frère. Si je vous dis, par exemple, qu'au sein des locaux de Kalisto à Bordeaux, certains développeurs en baggy sillonnent les couloirs en roller blade, que des bornes d'arcade sont disposées dans quelques recoins des bureaux, vous comprendrez mieux qu'on peut réussir sans pour autant rester assis à l'étroit dans un costume trois pièces, les pieds et mains scellés à une table ! N'allez pourtant pas croire que le chaos règne chez Kalisto, non, pas vraiment. En revanche, l'ambiance y est détendue, propice à laisser s'exprimer les idées et envies de chacun. Essentiel dans ce métier où la créativité va devenir de plus en plus l'arme ultime pour s'extirper de la masse visqueuse des productions sans âme. L'une des principales forces de Nicolas Gaume fut aussi de tout de suite percevoir l'intérêt de miser sur l'exportation de ses productions. Contrairement à nombre de développeurs qui se contentent de percer dans leur propre marché et envisagent ensuite de s'attaquer au monde, Kalisto a préféré mettre au point une toile internationale très efficace qui lui permet aujourd'hui de remporter d'étonnants succès. A l'heure où les nouvelles générations de consoles s'apprêtent à se livrer une guerre totale pour la conquête de nos salons, Kalisto peut déjà se targuer d'envisager le futur avec une longueur d'avance. Entre les projets de série télévisée produite par le célèbre Ridley Scott, le positionnement Internet très marqué pour la PlayStation 2 ou encore la politique de multi-édition pour différents éditeurs, l'agenda de Nicolas Gaume paraît déjà plein à craquer pour plusieurs années intenses. Tant mieux, l'homme aime relever les défis. Son but : créer du rêve. Ça tombe plutôt bien, nous on aime.

NICOLAS GAUME

L'INTERVIEW



PlayStation Magazine : Peux-tu nous retracer un peu la vie de Kalisto ?

Nicolas Gaume : J'ai utilisé les 29 500 francs que j'avais mis de côté pour mes études pour la création de la société. Pendant 2 ans, nous avons fait de la sous-traitance pour des éditeurs comme Electronic Arts, Ubi Soft ou Infogrames, histoire de trouver un peu nos marques. C'était au début des années 90. Et il s'est avéré assez difficile de trouver des financements. Je me suis fait « jeter » de neuf banques avant qu'une dixième accepte d'ouvrir un compte pour nous. Et puis il a fallu, au fil des années, expliquer ce que nous désirions créer - des jeux - pour que cette banque nous finance au fur et à mesure. Ça n'était pas vraiment simple…

Et en ce qui concerne les jeux justement…

En 92, Apple nous a un peu aidé car nous faisions pas mal de jeux pour Macintosh. Et puis, du côté des consoles, on a eu la chance de créer « Pac in Time » et d'être édité par Namco, qui a accepté pour la première fois d'éditer un jeu réalisé par un développeur non-japonais. En ce qui concerne les micros, il y a eu « Fury of the Furies », un petit jeu d'action-reflexe sympa, et puis d'autres titres, comme « Warriors » … C'est avec l'arrivée du CD-Rom et des PC comme le Pentium que nous avons vraiment commencé à pouvoir créer ce que nous désirions ; des titres comme « Dark Earth » ou « Nightmare Creatures ».

Et le développement de Kalisto à l'étranger ?

Les jeux Kalisto se vendent pour environ 40 % aux Etats-Unis, 30 % au Japon et 30 % en Europe. Le développement même se fait uniquement en France pour le moment. Je pense toutefois que nous avons prouvé que nous avons une plate-forme technologique et une façon de nous organiser suffisantes pour faire assez bien notre boulot. Avec cette base-là, on est maintenant prêt à ouvrir des studios de développement à l'étranger.

Tu as dû vendre Kalisto, puis tu l'as rachetée.

Oui. Ça n'était pas une décision facile à prendre mais en 95, quand nous avons décidé de mettre sur pied de gros projets, je savais que nous ne pouvions pas les supporter seuls. Kalisto a donc été vendu au groupe anglais de communications Pearson. Après une année de bon fonctionnement, Pearson a décidé de se désengager de tout ce qui touchait au multimédia, et j'ai décidé de redevenir propriétaire de Kalisto. Il a néanmoins fallu investir de fortes sommes immédiatement, le développement des jeux coûtant cher.

Qu'est-ce qui a été par rapport à la méditation de Kalisto, son entrée en Bourse ?

Tout ça s'est un peu enchaîné, d'abord à un niveau local, et puis, après, la nouvelle économie s'en est mêlée. Une start-up dans le domaine des nouvelles technologies… ça interpelle. Mais ça m'a permis d'avoir plus de « poids » vis-à-vis de certains de mes interlocuteurs financiers. Par rapport à certaines personnes que l'on désirait embaucher aussi. L'entrée en Bourse a permis à Kalisto de se faire mieux connaître. Et être connu rassure.

En parlant de Bourse justement, quel commentaire pouvez-vous faire par rapport à son utilité et à la façon dont le marché évolue ?

L'entrée en Bourse était une façon de nous prouver que nous pouvions bénéficier d'une certaine reconnaissance vis-à-vis des joueurs, des éditeurs, s'ils étaient contents de notre travail. La Bourse est un moyen essentiel de développement. En ce moment, il y a une secousse en Bourse qui, je l'espère, permettra de montrer qu'il y a effectivement des mauvaises boîtes, mais également de très bonnes. Les perspectives qu'offrent les nouvelles technologies sont profondes et vont se développer. La nouvelle économie est une réalité, et les gens en prennent conscience. La nouvelle économie, c'est comme une ruée vers l'or, avec tout ce que cela implique de bons et de mauvais côtés.

Comment fonctionne Kalisto aujourd'hui ?

Faire un jeu vidéo aujourd'hui est plus coûteux que ça ne l'était hier. Cela correspond à une demande du joueur - toi, moi - qui veut naturellement des jeux de qualité et « tire » les technologies vers le haut, avec le DVD, le jeu online, etc. La Bourse est un moyen de nous donner les fonds suffisants pour réaliser des titres qui répondent à toutes ces attentes. Toute l'équipe de Kalisto voit concrètement la valeur de ce qu'elle construit ; c'est pour cela que tous les salariés ont des stock-options. Il y a une centaine de millionnaires en francs à Kalisto, sur les 250 personnes qui y travaillent. Je trouve ça complètement normal car si Kalisto vaut quelque chose aujourd'hui, c'est parce que eux se sont impliqués et ont bossé comme des fous à la base.

Vers quelles plates-formes Kalisto a-t-elle plutôt l'intention de se concentrer ?

On est totalement multi plates-formes. Aujourd'hui on est très orienté consoles parce qu'on pense que c'est le support de référence pour jouer, le plus grand public et le plus accessible. On continue à développer sur PC aussi, bien sûr. Pour le moment, au niveau du jeu online par exemple, il y a des choses que l'on peut faire plus facilement sur PC que sur consoles. Nous développons sur les supports consoles et PC et faisons aussi preuve de diversité dans les genres de jeux que l'on crée, avec des jeux de course, des jeux d'action ou des jeux d'aventure…

Quels sont les développements technologiques qui vous caractérisent ?

On est développeur PS2 depuis le tout début, et même middleware : on vend des outils réseau. On vend aussi des moteurs de jeu à des développeurs français ou américains. On a également monté une cellule « univers », dans laquelle on développe le background de nos titres, afin de proposer des jeux cohérents et qui puissent avoir des suites qui apportent quelque chose de nouveau. Il y a de véritables livres d'histoire et de géographie dans lesquels on décrit tout. Il y a aussi un brevet déposé par deux inventeurs géniaux, et avec qui on est en partenariat, qui permettra de jouer à une simulation sportive alors qu'elle se déroule dans la réalité, avec système de GPS. Le joueur pourra, pour ainsi dire, se mesurer aux vrais pilotes en temps réel. On se concentre très fort sur le jeu online en tout cas…

Un avis sur la PS2 et sur les critiques qui ont été émises à sa sortie ?

C'est toujours la même chose, quand une console sort, il faut un certain temps d'adaptation et de maîtrise. Clairement, la PS2 est une superbe console, avec un énorme potentiel. Ce seront toujours les logiciels - et donc les développeurs - qui feront la différence. La console a le potentiel promis. C'est à nous de mettre en place les outils nécessaires pour en tirer le meilleur parti. Et parmi nos projets PS2, nous avons Dark Earth 2 !

RECYCLEWARE : LES MAGASINS BRANCHÉS POUR LES FURIEUX DU JEU VIDEO

Ne bradez plus

Recycleware reprend vos jeux Dreamcast, PlayStation

vos anciens jeux

et Nintendo 64 contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

recyclez-les !

IMPORTANT ! Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux pour un bon d'achat valable sur l'ensemble des produits disponibles en magasin.

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu vidéo recyclé, c'est-à-dire :

- Vérifié (CD & manuel en bon état)
- Reconditionné sous blister
- Garanti 6 mois
- Moins cher

JEUX VIDEO recycle NEUFS & RECYCLÉS ware

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS* PLAYSTATION

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS. Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse.

ix Pro	49 F	Formula One 97	69 F	Versailles	99 F	Monde des Bleus	169 F	Dino Crisis	219 F	Final Fantazy 8	249 F
Legacy of Kain	49 F	Fifa 99	99 F	Metal Gear	119 F	Le Mans	179 F	James Bond	219 F	Iss Pro Evolution	249 F
Colony Wars	69 F	Formula One 99	99 F	Resident Evil 2	119 F	X-Files	179 F	Rainbow Six	219 F	Special Ops	249 F
Fifa 98	69 F	Tomb Raider 3	99 F	Crash Bandicoot 3	129 F	Syphon Filter	199 F	Ace Combat 3	249 F	ResidentEvil 3	269 F

LES RECYCLEWARE

PARIS - PLACE DES INNOCENTS
PARIS
2, rue Pierre-Lescot - 75001 Paris
Tél. 01 42 36 25 42

RÉGION PARISIENNE
ANTONY
27, av. de la Division-Leclerc - 92160 Antony
Tél. 01 46 74 06 26

SEVRAN
C. Ccial Beau-Sevran - 93270 Sevran
Tél. 01 41 52 12 92

CLAYE-SOUILLY
C. Ccial Carrefour - RN 3
77413 Claye-Souilly - Tél. 01 60 94 80 41

ÉVRY 2
C. Ccial Évry 2 - 91022 Évry Cedex
Tél. 01 60 87 11 17

PARLY 2
C. Ccial Parly 2 - Niveau bas
78150 Le Chesnay - Tél. 01 39 23 16 65

PONTAULT-COMBAULT
C. Ccial Carrefour - 77340 Pontault-Combault
Tél. 01 60 18 19 11

ROSNY 2
C. Ccial Rosny - 92110 Rosny
Tél. 01 48 12 65 47

TAVERNY
C. Ccial Les Portes de Taverny
95158 Taverny - Tél. 01 39 95 71 95

PROVINCE
ECHIROLLES
C. Ccial Carrefour
38431 Echirolles
Tél. 04 38 49 91 02

LYON
C. Ccial La Part-Dieu - Nouvelle Extension
69000 Lyon - Tél. 04 72 84 20 38

MARSEILLE
9, rue Saint-Ferréol - 13001 Marseille
Tél. 04 96 11 14 28

NICE-LA TRINITÉ
C. Ccial Auchan La Trinité - 06000 Nice
Tél. 04 93 27 00 19

THIONVILLE
C. Ccial Continent Geric-Thionville
57100 Thionville - Tél. 03 82 88 26 40

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

Versions Longues

Mon petit doigt me dit que vous avez dû vous prendre la tête, chez vous, à essayer d'effectuer l'astuce de GT 2 ! En effet, chose étonnante, je n'ai reçu aucun coup de fil concernant cette manipulation imaginaire. Oups, je me suis trahi ! Oui, je peux enfin vous l'avouer, en mon âme et conscience : c'était un canular de mauvais goût qui rentrait dans le cadre du traditionnel poisson d'avril ! Bon, ben, sans rancune, hein ? Autrement, vous pourrez toujours vous rattraper sur ces dernières astuces garanties 100 % authentiques ! On se réconforte comme on peut...

Syphon Filter 2

Mode Super Agent

Pendant le jeu, faites la Pause puis placez votre curseur sur l'indication « Weaponry ». Ensuite, pressez et maintenez une à une les touches dans cet ordre : Select + L2 + ○ + ○ + ○.

Effectuez les bidouilles sur cet écran !

Un son vous confirmera que l'astuce fonctionne. Il suffira d'aller dans le menu des options et d'activer le mode Super Agent dans « Cheats » pour pouvoir abattre ses ennemis d'un unique tir.

Allez dans le menu Cheat ensuite.

Voir les vidéos

Pendant le jeu, faites la Pause puis placez votre curseur sur l'indication « Briefing ». Ensuite, pressez et maintenez une à une les touches dans cet ordre : → + L1 + R2 + ○ + ○ + ○. Faites un tour dans le menu des options pour voir les vidéos !

Terminer le niveau en cours

Pendant le jeu, faites la Pause puis placez votre curseur sur l'indication « Map ». Ensuite, pressez et maintenez une à une les touches dans cet ordre : → + L2 + R2 + ○ + ○ + ○ + ○. Passez encore par le menu des options pour enclencher l'astuce !

Roadsters

Pour simple rappel, sachez que vous pouvez trouver Roadsters dans le CD de démo du mois dernier et, pourquoi pas, utiliser quelques bidouilles dessus !

C'est sur le premier feu rouge qu'il faudra commencer les bidouilles.

Mode turbo

Au commencement de la course, lorsque le premier feu rouge s'allume, maintenez enfoncés les boutons □ + ○ + R2 puis faites R1. Votre auto bénéficiera de superbes accélérations ainsi que d'un compteur de vitesse plus élevé.

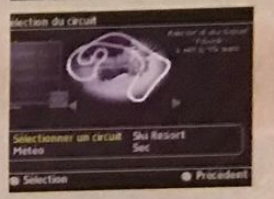
Tous les circuits, les voitures et 10 millions de dollars

Sur le menu principal, faites L1, R2 ○ ○ R1, L2 ○ ○.

Un son de guitare vous avertira que tout fonctionne. Mais ce n'est pas fini, terminez les manipulations par les combinaisons suivantes : L2, R1 ○ ○ R2, L1 ○ ○.

Une seconde guitare s'activera pour vous confirmer que l'astuce est enclenchée.

Soyez concis sur cet écran.



Jouer en Mode Replay

À la fin de la course, lorsque le tableau d'affichage des scores apparaît, maintenez enfoncés les boutons L1+R1 puis faites ○ ○ ○ ○. Vous pourrez admirer vos performances ou contrôler votre auto avec les différentes vues de caméra.

Lorsque ce tableau s'affiche, faites les manips !

La voiture vache

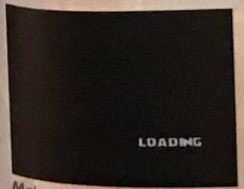
Faites une course rapide en sélectionnant le circuit Titus Parc avec n'importe quelle voiture. Entrez dans le Pit Stop par la sortie, en longeant bien le mur de gauche. Arrivé au niveau des garages à droite, garez-vous à côté du dernier box. Vous entendrez une vache meugler. Attendez qu'elle meugle une seconde fois pour klaxonner deux fois (touche L1). Normalement, le cri se fera plus fort pour vous confirmer que l'astuce fonctionne. Retournez dans l'écran de sélection des bagnoles, dans la catégorie B, vous verrez que la voiture vache sera disponible !

Garez-vous à cet endroit en passant par la sortie du Pit.

La voiture se trouvera dans la catégorie B.

Course de vaches

Sélectionnez la course rapide puis choisissez la vache en guise de voiture. Prenez n'importe quel circuit puis, pendant le chargement, pressez et maintenez les touches Select, Start, L2, R2.



Maintenez les touches sur cet écran de chargement.

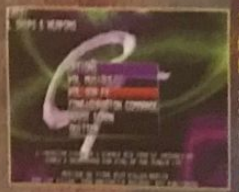
Solutions complètes 3615 CHEAT Astuces & codes inédits

Versions Longues

L'invasion vient de l'espace

Sélection des niveaux

Sur l'écran « Press Start », effectuez les manipulation suivantes :
L1, R1, L2, R2,
, Ensuite, retournez dans le menu « Start Mission » pour choisir votre niveau.



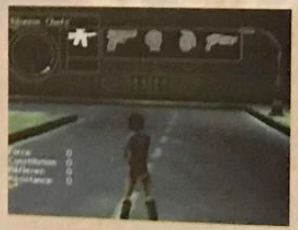
Tous les vaisseaux, les armes et les améliorations

Sur l'écran « Press Start », effectuez les manipulation suivantes :
L1, R1, L2, R2,
.

Urban Chaos

Sélection des niveaux

Sur l'écran « Nouveau jeu », maintenez simultanément les touches L1 + R1 + Select + Start. Cela aura pour effet de décoincer tous les niveaux de la carte !



Cheat Mode

Pendant le jeu, maintenez enfoncés les boutons
+ + +
puis faites Droite pour vous remettre de l'énergie ou débloquer toutes les armes.

KKND : Krossfire

Cheat Mode

Pendant le jeu maintenez enfoncés les boutons L1 + R1 + R2 + L2 puis faites Start pour afficher l'écran de Pause. Sélectionnez l'indication « Display Password ». Ensuite, effectuez les manipulations suivantes : left, circle, square, right, Croix. L'option « Cheats » apparaîtra et vous permettra d'accéder à l'invincibilité, l'argent infini ainsi qu'à une commande pour gagner à n'importe quel instant du jeu.

Niveau Evolved

The Guns Of Navaho : HHQQQ4
The Spiders Lair : HUQQQI
The Seven Samurai : HDQQQS
The Rabbit Warren : HLQQQZ
The Birds : IQQQHZ
I'll Be Your Friend : IVQQUZ
Supply Run : IAQQGZ
Napalm Sunday : IGQHGZ
The Wall Of Death : ILQHLZ
Dam It Janet : JUQFLZ
Take The Tower : JDQ6LZ
Aerial Supremacy : JCH6LZ
Operation Donut : JKU6LZ
End 2 Robots : KVG6LZ
End 2 Symmetries : K8GLLZ

Niveau Survivor

The Great Escape : DTSQSB
Hide And Seek : DUSQSI
Let's Get Technical : DBSQSS
Kamikaze Squad : DJSQSZ
Phoenix River : ESSQGZ
Impending Annihilation : ETSQUZ
Charlie Don't Surf : EOSQHZ
Convoy : ENSQJZ
This Ain't Avalon : EJSHJZ
Robots Must Die ! : FGSUJZ
Heavy Weapons Operation : FISGJZ
First To The Middle : F3SLJZ
Con Air/Special Delivery : FNGLJZ
Strike Three : GSULJZ
Death To The Freaks : G1HLJZ

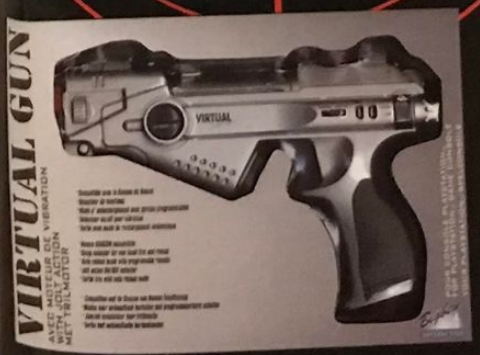
Niveau Series 9

Driving Miss Daisy : L4IQI4
Gopher Hunt : LIIQII
Divide And Conquer : LQIQIQ
Checkpoint Charlie : LZIQIZ
Highway To Hell : MIIQ4Z
Bridges Of Mad Son County : MBIQIZ
Ring A Rosie : MPIQQZ
Grapes Of Wrath : M9IQZZ
The Glue Lagoon : MZ1HZZ
Mutants Off-Line : N41UZZ
Walls Of Jerry Co : NN1GZZ
Islands In The Stream : NF1LZZ
River Runs Through It : N94LZZ
Ground To Air : O1ILZZ
Survivors Go Home : OJQLZZ

VIRTUAL GUN

AVEC MOTEUR DE VIBRATION

pour console PLAYSTATION™



- Compatible avec le Guncon de Namco™
- Mode d' autochargement avec parties programmables
- Turbo avec mode de rechargement automatique
- Bouton ON/OFF pour vibrations

*PLAYSTATION est une marque déposée par SONY
*GUNCON est une marque déposée par NAMCO

BIGBEN INTERACTIVE S.A. Rue de la Voyette Centre de Gros N°1 59818 Lesquin cedex - Fax: 03 20 90 72 34

Bigben INTERACTIVE

Versions Longues

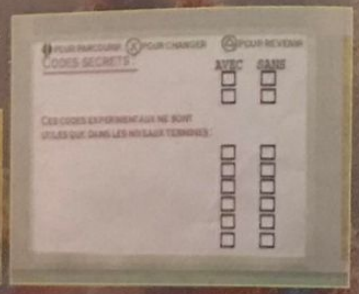
Medal Of Honor

Pour utiliser les mots de passe

Entrez les codes correspondant dans la machine de morse puis retournez dans les options pour placer votre curseur sur le petit morceau de papier blanc qui se trouve en face de la machine à écrire. C'est là que se cache le menu secret qui vous permet d'activer les astuces.

Entrez les codes dans cet écran !

Choisissez le morceau de papier blanc.



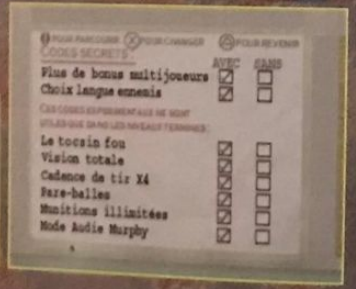
Grâce à ce menu, vous pourrez activer les astuces !

Les codes qui activent toutes les astuces

Entrez d'abord le code suivant : SMPSMDMILX
Terminez l'astuce en utilisant ensuite ce second code : URLINGAMBE

Entrez le premier code.

Entrez le second code.

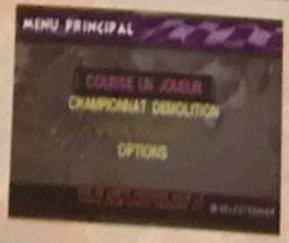


Les astuces seront disponibles dans le menu caché.

Demolition Racer

Sur l'écran des menus généraux, faites ● ● ■ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲. Pendant les manipulations, différents écrans s'ouvriront. N'en tenez surtout pas compte. Le bruit d'un moteur vous confirmera en revanche que l'astuce fonctionne !

Tous les circuits et les voitures



Les magasins

SCORE GAMES MULTIMEDIA VOUS OFFRE

20h D'INTERNET GRATUIT*

score@infonie.fr

DECOUVREZ LA PLANETE SCOREGAMES.COM AVEC LE KIT DE CONNEXION INTERNET GRATUIT* DISPONIBLE DANS TOUS LES MAGASINS

INFONIE
A chacun son Internet

www.scoregames.com
Toutes les News, les meilleures actions dans le plus grand Score-GAmes du Monde

DES CONSEILS DE PRO, DES DEMOS
DES OCCASES... ET EN PLUS SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER,
NOUS VOUS REMBOURSONS 2 FOIS LA DIFFERENCE*

LA SELECTION DU MOIS
Tous les mois, SCORE-GAMES vous propose les meilleures sélections du mois aux meilleurs prix.

Grandia — Jeu de Rôle
Euro 2000 — Sport
Fear Effect — Aventure
Saga Frontier 2 — Jeu de Rôle
Ronaldo V-Football — Sport
Need For speed : Porsche 2000 — Course
Syphon Filter 2 — Action/Aventure
Medievil 2 — Action
Tomb Raider IV — Aventure
V-rally 2 Platinum — Course

PRIX SPECIAL 299F
PRIX SPECIAL 199F
PRIX SPECIAL 249F
PRIX SPECIAL 169F

VOLANT FERRARI ACCESSOIRES pour Playstation

NOUVEAU !

- Nouveau design sportif réalisé par les ingénieurs de Ferrari.
- Volant unique dotés des leviers de changements de vitesse adoptés par Ferrari.
- Leviers d'accélération et de freinage progressifs pour une conduite entièrement manuelle.
- Pédales 2 axes à ressorts, très résistantes
- Pédalier analogique pour une accélération et freinage progressif

Official Licensed Product

Bon de Réduction 25F
Bon de réduction utilisable en magasin ou en V.P.C. hors promotions hors console offre non cumulable COMMANDES VPC SCORE-GAMES 6,12 RUE RYVOLISEE

Partenaire SKYROCK

SCORE GAMES MULTIMEDIA

DÈS VOTRE PREMIER ACHAT
Une carte de fidélité vous sera délivrée d'ouverture, pas de faire tamponner votre carte après chaque achat ! Une fois terminée elle vous donne droit à 40DF de remise immédiate sur les jeux d'occasion !!!

HOT LINE & VPC
commandez vos achats
01 46 735 720
36-15 SCOREGAMES
WWW.SCOREGAMES.COM
un renseignement ?
- les prix ?
- les sorties ?
01 46 735 735
Trucs & Astuces 08 36 685 686

DEMONSTRATION PERMANENTE DE NOUVEAUTES
Chaque mois toutes les nouveautés en démonstration permanente dans tous les SCORE-GAMES

RACHAT DE VOS ANCIENS JEUX
Revendez, échangez votre ancien matériel
Consoles, Jeux, Accessoires, Jeux PC, Lecteurs et Films CD & DVD...
Et gagnez jusqu'à 30F supplémentaires si ce matériel a été acheté chez SCORE-GAMES
(sur présentation du ticket de caisse)

DES CENTAINES D'OCCASIONS
Le plus grand choix de jeux vidéo en France : + de 200 000 jeux sur l'ensemble des magasins
Jeux testés, reconditionnés et garantis 1 AN

SCOREGAMES SUR LE WEB
Pour tous les Scorgnoules, le plus grand Score-Games du monde est ouvert ! Informez-vous avant les autres et dénichez les meilleures astuces sur le www.scoregames.com ! C'est l'adresse incontournable pour tout savoir et tout avoir avec la boutique en ligne sécurisée.

COURT MÉTRAGE

Le mois de mai sera rythmé par de nombreuses sorties de jeu. Un panel éclectique de titres de qualité variable. De la pêche aux manager de football en passant par les délires nippons, les jeux PlayStation proposent de satisfaire tous les joueurs. Ce qu'il faudra retenir et s'attacher à suivre, ce sont évidemment les prix de ces jeux. A l'heure où nous rédigeons ces lignes, tous les éditeurs n'ont pas encore arrêté leur politique de prix, suite à leur baisse potentielle. Un jeu moyen peut valoir le coup lorsqu'on débourse 199 francs. A 349 francs, cela devient une arnaque. Soyez donc vigilant au milieu des multiples gammes de prix.

CRISIS BEAT

Crisis Beat est un beat them all, ce qui signifie, en gros, « frappe-les tous ». Un genre très subtil comme vous pouvez le constater, qui a fait fureur dans le petit monde des jeux vidéo, il y a environ 10 ans. Les salles d'arcade en débordaient et tous les joueurs en redemandaient... C'était comme ça, un bon défouloir et une grande source de divertissement. Malheureusement, tout est bien différent depuis l'arrivée des nouveaux concepts de jeu, car les goûts et les exigeances des joueurs ont changé, et le genre n'a pas réellement pu s'adapter... Aujourd'hui, les beat them all, tout le monde s'en fout un peu ! Bref, simplement pour vous prévenir : Crisis Beat est bien un beat them all, mais il ne renouvelle absolument pas le genre, sa réalisation étant médiocre, son accessibilité exagérée et sa durée de vie de moins de deux heures ! En gros, ça ne vaut vraiment pas le coup.

Depuis les débuts de la PlayStation, aucun beat them all ne nous aura emballé... Il faut dire que les tentatives n'ont pas vraiment été nombreuses, en un peu moins de cinq ans ! Le genre n'est pas maudit, mais les défauts qui le caractérisent comme la répétitivité, la courte durée de vie, etc., suffisent à rendre chaque tentative insignifiante... Si vraiment vous voulez vous y remettre ce mois-ci, optez plutôt pour Jackie Chan, un peu plus axé plate-forme tout de même (cf.Travelling).

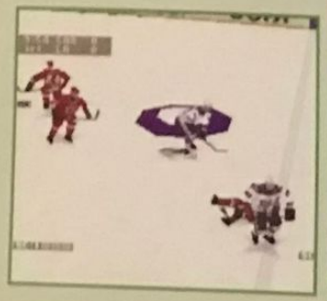
FICHE TECHNIQUE

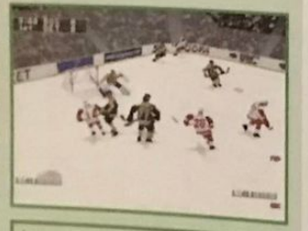
3

GENRE BEAT THEM ALL
EDITEUR VIRGIN INTERACTIVE
DISPONIBLE MAI 2000

NHL PRO 2000

Pour sa première simulation de hockey sur glace 32 bits, on ne pourra pas reprocher à Konami de s'être entouré des mauvaises personnes. En effet, l'éditeur nippon a confié le développement de NHL Pro 2000 à KCET. Pour ceux qui découvriraient le monde des jeux vidéo, rappelons que ce studio s'est illustré récemment avec le fantastique ISS Pro Evolution. Un allié de choix, donc. Malheureusement, NHL Pro 2000 donne l'impression d'avoir été programmé à la va-vite pour ne pas dire avec les pieds. Ce titre ne soutient à aucun moment la comparaison avec NHL 2000 d'EA Sports. Outre une réalisation graphique que ne renierait pas les habitants de Legoland et une motion capture digne des équipes de développement les moins expérimentées du marché, NHL Pro 2000 propose une Intelligence Artificielle en-dessous de tout et qui annihile l'intérêt des parties (les joueurs se regroupent par paquet de façon totalement anarchique). Comme quoi, même les meilleurs sont capables du pire.





Après une simulation de flop révolutionnaire, Konami nous déçoit deux fois en l'espace de quelques jours, avec cette simulation de hockey insipide et une réactualisation paresseuse de NBA in the Zone. Pas facile d'avoir une gamme sport équilibrée.

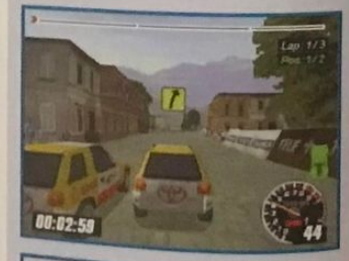
FICHE TECHNIQUE

3

GENRE SIMULATION DE HOCKEY
EDITEUR KONAMI
DISPONIBLE MAI 2000

RALLY MASTERS

La simulation de rallye est un genre où la concurrence se fait de plus en plus âpre. Colin McRae Rally, V-Rally 2, Rally Championship... En v'là encore un qui déboule : Rally Masters développé par Digital Illusions... Ce coup-ci, histoire de ne pas faire tout à fait comme les autres, on nous propose de participer à une compétition un peu particulière. Inspirée de la Race of Champions, celle-ci vous propose d'affronter un adversaire, sur deux pistes parallèles. En fait, l'originalité du truc vient du fait que vous ne croisez jamais votre concurrent et que la victoire ne se joue que sur les qualités des pilotes (because les deux conduisent exactement la même caisse !). Bon, c'est vrai que ça nous change un peu de la routine, mais finalement, ce type d'épreuve devient assez rapidement soûlante. Oh, bien sûr, il existe d'autres modes de jeu plus classiques, genre Time Attack, multi-joueurs et courses classiques sur pistes ouvertes (contre un seul concurrent), mais cette relative variété ne suffit pas à faire oublier les défauts du jeu. Le plus grave vient de la réalisation vraiment indigne d'une PlayStation, avec ses circuits ultra pauvres et ses caisses à la modélisation grossière. Franchement, Rally Masters est super laid et cela enlève une bonne partie du charme des courses. Et c'est dommage, car la sensation de vitesse est vraiment agréable, le pilotage pas dénué d'intérêt et les bruitages réussis !



Au même titre que la Formule 1, les simulations de rallye ont vraiment le vent en poupe sur PlayStation. Pourtant, ce genre est plutôt casse-gueule et seuls quelques développeurs arrivent à s'en sortir avec les honneurs, à l'image de Codemasters avec Colin McRae Rally 2.

FICHE TECHNIQUE

4

GENRE SIMULATION DE RALLYE
EDITEUR INFOGRAMES
DISPONIBLE MAI 2000

ABONNEZ-VOUS
ET RETROUVEZ TOUS LES MOIS
PlayStation
MAGAZINE
DANS VOTRE BOÎTE AUX LETTRES

PROFITEZ DE PLUS DE 2 MOIS DE LECTURE GRATUITE EN VOUS ABONNANT

BULLETIN D'ABONNEMENT

À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT DANS UNE ENVELOPPE AFFRANCHIE À : PlayStation - BP2 - 59 718 LILLE CEDEX 9

PS P42

Oui, je profite de votre offre pour
☐ 1 AN (11 Nos de PlayStation) = 439 F au lieu de ~~539 F~~, soit 2 mois de lecture gratuite !
☐ 6 MOIS (6 Nos de PlayStation) = 245 F au lieu de ~~294 F~~, soit 1 mois de lecture gratuite !

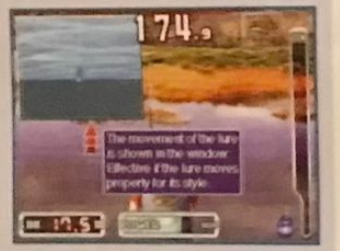
Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine :
☐ Chèque
☐ Carte bancaire n° ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐
Expire le ☐☐ ☐☐

Voici mes coordonnées :
Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code postal : ☐☐☐☐☐ Ville : .....
Date de naissance : ☐☐ ☐☐ 19☐☐
SIGNATURE OBLIGATOIRE :

Offre valable 2 mois. Tarif étranger (bateau) : 1 an = 439 F. Tarif étranger par avion sur demande au : 01 55 56 41 16 ou par courrier à : PLAYSTATION Magazine - BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9.
Conformément à la Loi informatique et Liberté du 06.01.78 (Art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous.

FISHERMAN'S BAIT 2 : BIG OL' BASS

Bien que le mois d'avril soit passé, Konami réitère les aventures peu communes de Colin et Cabillaud. Il était une fois un pêcheur (vous) qui avait le choix entre plusieurs lacs, dont les eaux regorgent de poiscailles. Arrivé sur la rive du premier et après avoir soigneusement choisi son leurre, il lança sa ligne en direction d'un joli banc de poissons. Agitant l'appât à quelques mètres de profondeur, un gros bar, par la vivacité attirée, mordit à l'hameçon. En pêcheur expérimenté, utilisant tant bien que mal la jauge de tension et la minuscule fenêtre destinée aux ébats de ces êtres recouverts d'écailles, il ramena sa prise avec souplesse et fermeté. Manque de chance, ayant vite compris dans quelle entourloupe il était tombé, le bar lui faussa compagnie, pour reprendre le chemin de la liberté. Moralité : si vous n'êtes pas un pêcheur acharné, suivez l'exemple de ces poissons avisés.



Mises à part les fameuses diffusions de TF1 pour les couche-tard ou les lève-tôt, il existe un excellent film (à mon humble avis) qui évoque l'univers de la pêche : « Et au milieu coule une rivière » avec Brad Pitt et Henry Fonda. A voir absolument. Bien plus passionnant que le jeu.

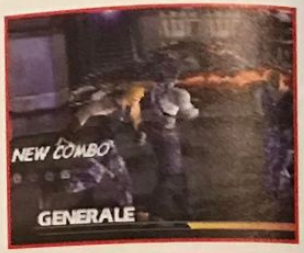
FICHE TECHNIQUE

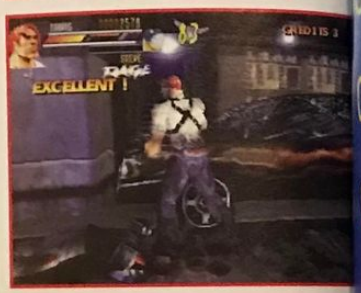
3

GENRE JEU DE PECHE
EDITEUR KONAMI
DÉJÀ DISPONIBLE

GEKIDO

Nous savons tous que les rues ou le métro, à la nuit tombée, n'accueillent pas que des enfants de cœur. Dans les ruelles sombres et les stations de métro de Gekido, c'est le même combat, ça pullule de malfrats. Ces brigands, peu courtois, n'en veulent pas à votre bourse mais à votre vie. Pour éviter de se faire dessouder la tête, des enchaînements de coups, des combos et des objets qui jonchent le sol pourront être utilisés, afin de venir à bout de la multitude d'assaillants. Mais ces ennemis sont parfois si nombreux qu'il est difficile d'avoir le temps nécessaire pour ramasser les caisses, couteaux, flingues et autres bonus. Du coup, on tape à vitesse grand V sur tous les boutons de la manette et, là, une réflexion très judicieuse vous arrive à l'esprit : « Bon, j'arrête parce que je fais n'importe quoi ». Il est également possible de faire « du n'importe quoi » à 4 en même temps dans le mode Arène. Mieux vaut encore arrêter tout simplement, avant de passer par la case j'achète.





Un titre à réserver à tous les nostalgiques des vieilles bornes d'arcade et aux inconditionnels de la série des Street of Rage ou Final Fight, s'ils existent encore !

FICHE TECHNIQUE

3

GENRE BEAT'EM ALL
EDITEUR INFOGRAMES
DÉJÀ DISPONIBLE

BATTLETANX : GLOBAL ASSAULT

Dans la catégorie jeux qui ne touchent qu'un public restreint, outre les 4X4, on trouve ceux qui mettent en scène des chars d'assaut. Aucun titre n'a, à l'heure actuelle, fait un carton dans le monde de la PlayStation. Battletanx ne déroge pas à la règle. C'est aux commandes d'engins lourdauds : hoover, tank, rhino, moto.... que les 40 missions du jeu devront être remplies (Paris, Berlin, Londres, San Francisco, Washington, Russie). L'action est répétitive et sans aucune subtilité, à savoir détruire les chars ennemis à l'aide d'armes à récolter : missiles, grenades, rayons plasma, mines.... et remplir l'objectif fixé par le briefing. Tout se déroule dans la plus grande confusion de tirs et d'explosions. Avant de terminer un niveau, il ne fait aucun doute qu'il vous faudra racheter des chars en fonction du terrain et de l'argent qu'il reste dans votre porte-monnaie virtuel. Quant au vrai, réfléchissez à deux fois avant de l'ouvrir !

Battletanx : Global Assault propose 7 modes de jeu différents (Deathmatch, Campagne, Guerre, Frénésie, Convoi, Battlelord et Hold'Em) et un mode multijoueurs jusqu'à 4 en écran splitté.

FICHE TECHNIQUE

4

GENRE MASSACRE DE CHARS
EDITEUR 3DO
DISPONIBLE MAI 2000

www.europe2.fr

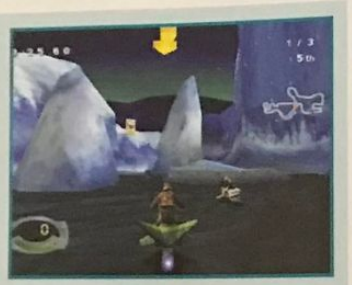
Europe 2

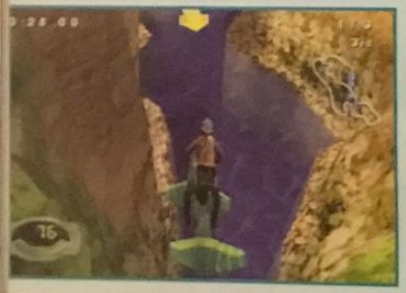
Le site plus net que tout!

court métrage

JET MOTO 3

Même si aux U.S.A., ce genre de jeu cartonne à chaque édition (et il y a franchement de quoi se poser des questions sur les Ricains), ne vous laissez pas abuser par ce nouvel intitulé. Jet Moto 3 n'est, en effet, que la sombre suite de Jet Rider 1 et 2. Ce dernier soft de Sony sur les cyber motos des mers s'approche, pour la troisième fois, du zéro absolu. Le but reste identique aux deux précédents volets : tenter de piloter une moto futuriste sur différents parcours (volcan, île, glacier…). Ces tracés n'ont aucune saveur, aucun détail graphique, bref, tout est moche. Il faut ajouter à cela une conduite hors du commun et surtout hors de la piste et droit dans le mur. Car chaque course se déroule à des vitesses tellement ahurissantes, qu'il est impossible de garder le contrôle de son truc-machin-chose. En ce qui me concerne, je rapprocherais davantage le mot « jet » de son origine étymologique et de sa conjugaison : je jette, tu jettes, il jette, nous jetons, vous jetez, ils jettent, tout le monde Jet Moto 3 !





Rendons à César ce qui est à César, et laissons à Lagaf ce qui est à Lagaf. Le célèbre animateur du Bigdil est un fanatique de jet ski et de jet moto. En tout cas, ce n'est pas Jet Moto 3 qui viendra marcher sur ses plates-bandes, qu'il se rassure ! C'était la seconde culturelle du mois.

FICHE TECHNIQUE

2

GENRE COURSE DE « MACHINS »

EDITEUR SONY C.E.

DÉJÀ DISPONIBLE

TEST DRIVE 6

Test Drive 6 vous propose de choisir l'un des 40 bolides disponibles, répartis autour de 15 constructeurs prestigieux, et de participer à des courses de dingues en pleine ville (Rome, Londres, Paris…) ou sur des circuits. Une formule plus vraiment originale, mais toujours efficace pour ceux qui savent apprécier le genre course arcade à l'américaine. Malheureusement, le titre de Cryo n'arrive pas à se démarquer : le fun est bien là, grâce à la circulation dense des circuits en ville, qui crée d'énormes accidents à chaque carrefour, ainsi qu'à la présence de voitures de police qui feront tout pour vous arrêter… Mais le reste ne suit pas : la réalisation est globalement mauvaise, la conduite inintéressante, les modes de jeu novateurs absents et l'intérêt finalement plus que limité. Bref, la mayonnaise ne prend pas autant que dans le dernier épisode de Need for Speed (le 4, pourtant déjà assez vieux !). Même si vous appréciez ce type de jeu, Test Drive 6 ne vaudra pas son pesant d'or.

La saga Test Drive, vieille de plus de dix ans, a connu deux périodes : une première sur d'anciens ordinateurs et une autre sur notre petite PlayStation... La première génération (opus 1 à 3) est rapidement devenue culte, mais le mythe se brisa avec les épisodes modernes : le 4 et le 5 nous ayant bien déçus, et rien ne changera avec Test Drive 6, malheureusement.

FICHE TECHNIQUE

4

GENRE COURSE

EDITEUR CRYO INTERACTIVE

DISPONIBLE MAI 2000

CANAL + PREMIER MANAGER

Après Premier Manager 98 et 99 édités par Gremlin, Infogrames édite la nouvelle mouture version 2000. Comme d'habitude, ce genre de soft vous laisse prendre les rênes de clubs français, anglais, italiens ou allemands, au choix. En véritable gestionnaire, il sera nécessaire d'acheter ou de vendre vos joueurs, de définir les meilleures tactiques, d'améliorer vos équipements, de négocier les contrats… sans perdre de vue les objectifs fixés par les dirigeants en début de championnat. Dès que tout cela est en place, vous pourrez prendre le temps de regarder les temps forts de chaque rencontre disputée par votre équipe. Moins complet que Guy Roux Manager 2000, mais nettement plus convivial et surtout n'ayant pas les temps de chargement interminables de son concurrent, Canal+ PM répondra aux attentes des joueurs qui n'ont pas que des statistiques dans la caboche. Ce titre, agrémenté de séquences vidéo (signatures de contrats, entrées d'argent provenant des chaînes de télévision…), sera, à n'en pas douter, un très bon entraînement pour les amateurs, ainsi que pour les débutants.

Pour les amateurs, un concours est organisé pour vous permettre éventuellement de gagner un voyage aux U.S.A., des places pour le Stade de France, des jeux Canal+ Premier Manager et d'autres lots. Pour en savoir plus : http://www.infogrames.fr

FICHE TECHNIQUE

6

GENRE GESTION DE CLUB DE FOOT

EDITEUR INFOGRAMES

DÉJÀ DISPONIBLE

Toutes les meilleures astuces des meilleurs jeux

Astuces 100 % vérifiées

Silent hill
Soul Reaver
Spyro 2
Syphon Filter
Tony Hawk's Skateboarding
X-Files
Xena
Demain ne meurt jamais
Star Wars : la menace Fantôme
Toy Story 2
Medal of Honor
Le monde des bleus
Cool Boarders 4
V-Rally 2

08 36 68 75 00

La ligne des jeux vidéo

AVEC LA PARTICIPATION DE Joypad PlayStation

Des concours

MÉGA FASTOCHES

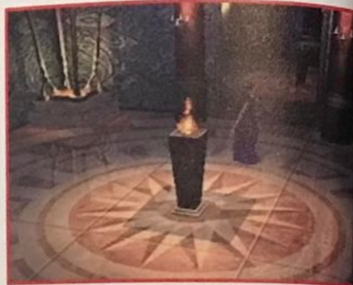
Lecteurs DVD

Jeux Vidéo

Et plein d'autres lots...

COURT MÉTRAGE

VAMPIRE HUNTER D



VHD est un titre assez intéressant. Tout au moins dans un premier temps. Lorsqu'on connaît en plus le personnage avant de s'essayer au jeu – culture manga nécessaire – on se dit que l'on risque de passer un bon moment. En fait, VHD ressemble, dans la forme, à Resident Evil. Vous incarnez un homme moitié vampire moitié humain appelé « D » (on dit que c'est un « Dhampire ») et vous vous retrouvez à l'intérieur d'un immense château, à la recherche d'une jeune fille kidnappée. Vous devez récupérer des objets et de nombreuses clés, pour pouvoir poursuivre votre chemin et vous croisez, bien évidemment, un nombre impressionnant de monstres. Votre grande épée vous aide à vous en débarrasser et vos techniques rapides d'esquive vous permettent d'éviter pas mal de coups. Votre main gauche est animée d'une vie propre (!) et vous donne parfois des conseils. Elle peut également absorber l'énergie des monstres pour vous la redonner ou la transformer en attaques. De bonnes idées, donc, pour un jeu qui manque malheureusement d'ambiance. On regrettera également la jouabilité quelque peu crispante. Des défauts que l'on peut difficilement mettre de côté, pour un titre que l'on aurait tout de même espéré un peu meilleur.

VHD est tiré des nouvelles de Hideyuki Kikuchi. Pour la petite histoire, sachez que c'est Yoshitaka Amano (character designer de tous les Final Fantasy, sauf le VII et VIII) qui s'est occupé du character design de D lorsque ce dernier a été adapté en OAV (dessin animé), il y a de cela bien longtemps déjà. Notez qu'un tout nouveau film d'animation est sorti récemment. Au Japon, évidemment…

FICHE TECHNIQUE

5

GENRE	AVENTURE/ACTION
EDITEUR	JVC
	DÉJÀ DISPONIBLE

BISHI BASHI SPECIAL

Bishi Bashi est, à l'origine, une série de jeux d'arcade plutôt connue et appréciée au Japon. Le principe est, en fait, de proposer aux couples nippons, de passage dans une salle d'arcade, une série de jeux très courts et simples d'accès, histoire de les mettre en rivalité et de rigoler cinq minutes… Dans le fond, la recette est très basique, mais on accroche curieusement à l'ambiance totalement déjantée du jeu. Les épreuves sont très nombreuses (presque une centaine !), les tournois accueillent jusqu'à huit joueurs… Bref, si vous avez souvent l'occasion de réunir des potes chez vous, autour de votre bonne vieille Play', alors pourquoi pas ? Bien sûr, il faudra également ne pas être hermétique à ce design et ce délire typiquement japonais.

Vous avez sûrement remarqué que la politique de prix des jeux PlayStation a quelque peu été revue à la baisse ces temps-ci. Malheureusement, tout le monde ne suit pas, et à l'heure où nous écrivons ces lignes, Konami n'a pu nous confirmer le prix de Bishi Bashi. En tout cas, s'il ne profite pas de cette baisse des prix, notre candidat perd un point en intérêt.

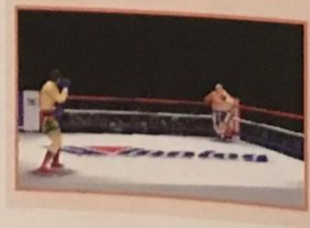
FICHE TECHNIQUE

6

GENRE	MULTI-ÉPREUVES
EDITEUR	KONAMI
DISPONIBLE	MAI 2000

VICTORY BOXING 3

Parfois, la persévérance de certains éditeurs a quelque chose de pathétique. C'est la troisième fois que les développeurs de JVC s'attaquent au noble art… sans plus de succès. Le résultat est, en effet, à l'image des deux précédents volets, à savoir catastrophique. Les attaques se déclenchent avec un léger temps de retard, on a vraiment beaucoup de mal à juger correctement de la porté de ses coups et les déplacements des boxeurs sont deux fois trop lents. Difficile de s'amuser dans de telles conditions. A côté de ça, le titre de JVC propose un choix de 18 boxeurs, dont les looks patibulaires rappellent l'esprit cartoon de Ready 2 Rumble, ainsi qu'une palette de techniques relativement étoffée. Mais ça ne suffit pas. En un peu plus de deux ans, ce petit éditeur n'aura finalement tiré aucun enseignement de ses erreurs passées et des produits concurrents. Madre de dios, quelle misère !



Que les amateurs de boxe se rassurent, il reste deux options intéressantes : Ready 2 Rumble, un jeu d'arcade plutôt plaisant et l'excellent Knock Out Kings 2000 d'EA Sports, pour ceux qui aspirent à un gameplay plus technique.

FICHE TECHNIQUE

3

GENRE	SIMULATION DE BOXE
EDITEUR	JVC
DISPONIBLE	MAI 2000

Up-gradez votre collection

Il reste des reliures PlayStation Magazine !

8 DÉMOS SUR LE CD !
Croc 2, Um Jammer Lammy, Attack of the Saucerman, Omega Boost, Rat Attack, Speed Freaks, Evil Zone et Le Monde des Bleus (vidéo).
MAKING OF : Tomb Raider 4, Dino Crisis, F1'99, FIFA 2000…
PORTRAIT : Crash Bandicoot.
CASTING : Sled Storm, Colin McRae Rally 2, ISS Pro Evolution, Fear Factor…
TRAVELLINGS : Soul Reaver, X-Files, Wip3out…
GROS PLANS : Super Furry Animals.
EN COULISSES : Shinji Mikami créateur des Resident Evil.
VERSIONS LONGUES : Runnig Wild, Blood Lines, Syphon Filter, Driver, Moto racer 2…eaver, Croc 2, Madden NFL 2000…

10 DÉMOS SUR LE CD !
VIDÉO : Final Fantasy VIII, Mission Impossible, X-Files, Formula One 99.
JOUABLES : Kingsley's Adventure, Le Monde des Bleus, Spyro 2, Lego Racers, Destrega, Wip3out.
MAKING OF : La PlayStation 2.
PORTRAIT : Les plus grands cerveaux du jeu vidéo.
CASTINGS : Tenchu 2, Tomb Raider 4, MicroMachines 4, L'Amerzone, FIFA 2000…
TRAVELLINGS : Rollcage Stage 2, Tony Hawk's Skateboarding, Sled Storm, NHL 2000, R/C Stunt Copter…
EN COULISSES : Les frères Caen et Titus.
VERSIONS LONGUES : Sled Storm, Wip3out, Legacy of Kain : Soul Reaver…

…ÉMOS SUR LE CD !
…p Motocross, V-Rally 2, Tony Hawk's …ing, Tarzan, R/C Stunt Copter, Millenium …ndable, Quake II, Mission : Impossible, … Crash Team Racing (vidéo).
… GT2, Le doublage.
… Les Resident Evil jamais vus.
… ISS Pro Evolution, NBA Live 2000, …Honor, Tomb Raider 4.
… Dino Crisis, FF8, Tarzan, Star … Monde des Bleus, Spyro 2…
… Benoit Sokal dessinateur.
… Philippe Ulrich de Cryo.
… LONGUES : South Park, Tony Hawk's, … WCW Mayhem, Centipede…

11 DÉMOS SUR LE CD !
JOUABLES : FIFA 2000, Jade Cocoon, Metal Gear Missions Spéciales, NBA Basketball 2000, GT2, No Fear Downhill, Rainbow Six, Sled Storm, Soul Reaver.
VIDÉOS : Gran Turismo 2, Tomb Raider 4.
CADEAU : 16 pages Le Guide de tous les Jeux 1999.
MAKING OF : MediEvil 2.
PORTRAIT : La PlayStation fait sa pub.
CASTINGS : Ace Combat 3, Eagle One, De Sang Froid…
TRAVELLINGS : Medal of Honor, Crash Team Racing, KO Kings 2000… GROS PLAN : Alex Gopher.
EN COULISSES : Toby Gard créateur de Lara Croft.
VERSIONS LONGUES : KO Kings 2000, Grand Theft Auto 2, Spyro 2, NFL Xtreme.

7 DÉMOS SUR LE CD !
JOUABLES : Ace Combat 3, Crash Team Racing, Micromaniacs, Tignes MTV Snowboarding, Tomb Raider 4, Worms Armageddon.
VIDÉOS : Gran Turismo 2.
MAKING OF : De Sang Froid, Toy Story 2.
PORTRAIT : Jeux vidéo derrière le mur des sons.
CASTINGS : Gran Turismo 2, Colin McRae 2, International Track & Field, Medievil 2…
TRAVELLINGS : F1 World Grand Prix, Ace Combat 3, Um Jammer Lammy, Marvel Vs Capcom…
GROS PLAN : Zoran Janjetov (dessinateur).
EN COULISSES : David Perry PDG de Shiny Entertainment.
VERSIONS LONGUES : Tomb Raider 4, Vigilante 8 : 2nd offense, Demain ne meurt jamais…

7 DÉMOS SUR LE CD !
JOUABLES : Fighting Force 2, Toy Story 2, Space Debris, Eagle One, Music 2000.
VIDÉOS : Medievil 2, Team Buddies.
MAKING OF : Fear Effect.
PORTRAIT : Le Tour du monde en 80 Développeurs.
CASTINGS : Ronaldo V-Football, Medievil 2, Iss Pro Evolution, Syphon Filter 2, Resident Evil 3…
TRAVELLINGS : Gran Turismo 2, Eagle One, Rally Championship 2000.
GROS PLAN : Mei Tei Shô.
EN COULISSES : Tom Yoshokai & Yuji Shibara créateurs de Squaresoft.
VERSIONS LONGUES : NBA 2000, Killer Loop, Spécial Gran Turismo 2…

…MOS SUR LE CD !
… Boarders 4, Rollcage Stage II, … Racer, Colony Wars Red Sun, Space Debris … MediEvil 2, Fear Effect, Resident Evil 3 … supplément de 20 pages sur la …
… Ronaldo V-Football, F1 Racing … Nightmare Creatures 2 …
… Colin McRae Rally 2, Need for speed … 2000, Theme park world, Ghoul panic, … Fear effect
… Iss Pro Evolution, Resident Evil … Track & Field 2…
… Yoshinori Sunahara
… Pierre Adane
… LONGUES : Crash Team Racing, … Spyro 2

SPÉCIAL FINAL FANTASY
CD Final Fantasy 8 la démo jouable.
Découvrez toute la saga Final Fantasy.
Tous les épisodes présentés depuis le n° 1, les interviews des créateurs, le phénomène au Japon et toute la solution du début du jeu.

SPÉCIAL SOLUCES :
Tarzan, Dino Crisis, Soul Reaver, Metal Gear : Missions Spéciales, Shadowman, Mission : Impossible, Star Wars Episode 1 : La Menace Fantôme, Final Fantasy VIII, X-Files, Quake 2…

SPÉCIAL SOLUCES :
Final Fantasy VIII, Chine, Tomb Raider 4, L'Amerzone, Discworld Noir, Medal of Honor, Demain ne meurt jamais, Spyro 2, Crash Team Racing, Tony Hawk's Skateboarding…

FAITES VITE ! LES ANCIENS NUMÉROS DE PLAYSTATION MAGAZINE S'ÉPUISENT LES UNS APRES LES AUTRES…
Pour recevoir chez vous d'anciens numéros ou des reliures de collection, remplissez ce bon.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

• Je commande le(s) numéro(s)*
*(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

☐ 3 ☐ 4 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 ☐ 13 ☐ 14 ☐ 16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20
☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐ 25 ☐ 27 ☐ 28 ☐ 29 ☐ 30 ☐ 31 ☐ 32 ☐ 33 ☐ 34
☐ 35 ☐ 36 ☐ 37 ☐ 38 ☐ 39 ☐ 40 49 F le N° (frais de port gratuit).

Soit un total de : ……………………

• Je commande le(s) hors-série(s)*
*(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

- Soluces

☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11

35 F le n° (frais de port gratuit).

Soit un total de : ……………………

RANGEZ VOS MAGAZINES

• Je commande …………… reliure(s) à 69 F l'unité
soit un total de …………… F

MONTANT TOTAL A RÉGLER PAR CHÈQUE A L'ORDRE DE PLAYSTATION MAGAZINE : ………… F

Nom ……………………
Prénom ……………………
Adresse ……………………
Code Postal ⎿⎿⎿⎿⎿⎿ Ville ……………………
……………………

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À : PLAYSTATION MAGAZINE SERVICE VPC - BP 4 - 59718 LILLE CEDEX 9

« De ivar le Pinde et ivar Cytherie, Gentil Bernard est avertI. Que l'Art d'aimer doit samedI Venir souper chez l'Art de plaire ». Un petit quatrain joli final, parfait pour ce printemps où le soleil incite les jeunes filles à ressortir leurs robes à fleurs et leurs cache-cœur qui brise le noyau, fragiles êtres que nous sommes. Un quatrain que je crois avoir lu dans une préface du Bug-Jargal de Victor Hugo, quoique je n'en sois plus tout à fait sur maintenant, je l'avoue. Intéressant, non ?

sommaire CD

DÉMOS

LE MONDE DES BLEUS, KORN, DE SANG FROID, MUPPET RACE MANIA COLIN MCRAE RALLY 2

EDITEUR : DIVERS
GENRE : VIDÉO

Le disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation™. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation™ commercialisées en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation™. Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation™ pour savoir comment l'utiliser. Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation™, placez toujours le face portant les inscriptions vers le haut. Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque en était salie, essuyez-la avec un chiffon doux. Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou modifié, car vous pourriez endommager des éléments de fonctionnement.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant de rares échecs, des parties de consistance à la vue, notamment de certains types de stimulations lumineuses fortes. Une exposition rapide d'images ou répétitions de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été soignées d'elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience), en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Un tsunami de vidéos, cette fois-ci encore, et très différentes les unes des autres, vous allez voir. On commence assez fort avec **Le Monde des Bleus** et la finale qui s'est déroulée au Stade de France, à Saint-Denis, le 23 février de cette année. On y voit les différentes équipes, constituées de joueurs surexcités, s'affronter afin de remporter chacune leur match. Images du jeu, gros plans sur les visages fiévreux, éclats de joie, déception, sourire... Tout y est. Vous y découvrirez même Thierry Roland et Jean-Michel Larqué en commentateurs surprises. Les gagnants du concours ont le droit de visiter les stades de football les plus célèbres à travers le monde. Ça le fait... Pour les mélomanes en herbe, un clip de **Korn** est également visible. Et dans son intégralité, s'il vous plaît... Ça joue vite, ça chante fort et le clip se veut assez « concept ». Vous allez voir. On vous renvoie au Gros Plan Spécial CD pour en découvrir un peu plus sur le groupe. On continue dans la joie et la bonne humeur avec une cinématique de **De Sang Froid** assez excellente, puisqu'elle dure plusieurs minutes et vous met complètement dans l'ambiance de ce titre que l'on attend avec une certaine impatience. C'est un peu du « Mission : impossible » mais en mieux... Restent enfin deux vidéos concernant chacune un jeu de course très différent. Là où **Muppet Race Mania** joue la carte de l'humour, **Colin McRae 2** se veut beaucoup plus pro et sérieux. Choisissez votre camp. Ce qui est sûr en tout cas, c'est que les personnages du Muppet Show en voitures, ça dépote quand même pas mal...

AU SERVICE DU JOUEUR
SUR PLAYSTATION

ASTUCES et CODES
ASTUCES ET CODES SPÉCIALEMENT VÉRIFIÉS PAR LE SERVEUR

SOLUTIONS complètes
FAITES PAR DES JOUEURS POUR DES JOUEURS

GUIDES stratégiques

S.O.S.
LES JOUEURS S'ENTRAIDENT

Les INFOS PlayStation au jour le jour
L'ACTUALITÉ DE LA PLAYSTATION ET PLAYSTATION 2

Les DATES de sorties
SELON LES PLANNINGS DES ÉDITEURS

La liste des DÉMOS de PlayStation
POUR TROUVER LA DÉMO D'UN JEU

Les ARCHIVES des tests de PlayStation
POUR RETROUVEZ UN VIEUX TEST OU UN NOUVEAU

SUR LE 3615 PSNEWS

LE SERVEUR OFFICIEL DE PlayStation

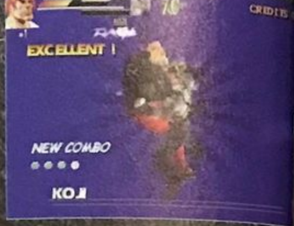
1,29 F/mn

GEKIDO - URBAN FIGHTERS

EDITEUR : INFOGRAMES
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR UN JOUEUR SUR DEUX NIVEAUX

Gekido est un beat-them up (voir le portrait de ce mois-ci pour la définition, eh ! eh !) dans lequel vous allez devoir faire des pieds et des mains pour vous en sortir. Les ennemis qui vous assaillent sont nombreux. Nul doute que vous ne représentiez un réel danger pour eux… Tout va très vite et se révèle très brouillon, dans un premier temps. Puis, on apprend à maîtriser les commandes avec davantage de brio et on aligne les combos. Au fur et à mesure de votre avancée, des combinaisons de touches s'affichent sur l'écran et vous êtes invité à les reproduire afin de réaliser des coups mortels. Et croyez bien qu'ils sont efficaces. Avec l'habitude des jeux de combats un peu techniques, cela sort tout seul. Les autres se contenteront d'appuyer n'importe comment sur les boutons et, ma foi, cela marche aussi pas mal, donc bon… Cette démo est assez longue pour vous laisser le loisir d'essayer différentes techniques de jeu. Vous aurez même à affronter deux boss. N'hésitez pas à utiliser votre bouton de « Rage », qui libère votre énergie et vous permet de donner des coups qui font beaucoup plus mal. Enfin, sachez qu'il faut tout simplement vous accroupir pour ramasser les différentes armes qui traînent par terre.

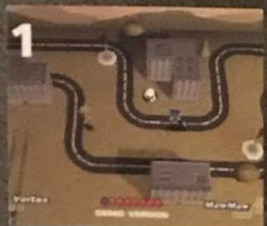
○	POING FORT
✕	COUP DE PIED
□	POING « FAIBLE »
△	BOUTON « RAGE »
R2	LOCK MODE
L1	SAUT
L2	S'ACCROUPIR



MICRO MANIACS

EDITEUR : CODEMASTERS
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR 1 À 4 JOUEURS SUR 3 NIVEAUX

✕	ACCÉLÉRER
□	FREINER
R1	SAUT
L1-L2	SUPER ATTAQUE 1 ET 2



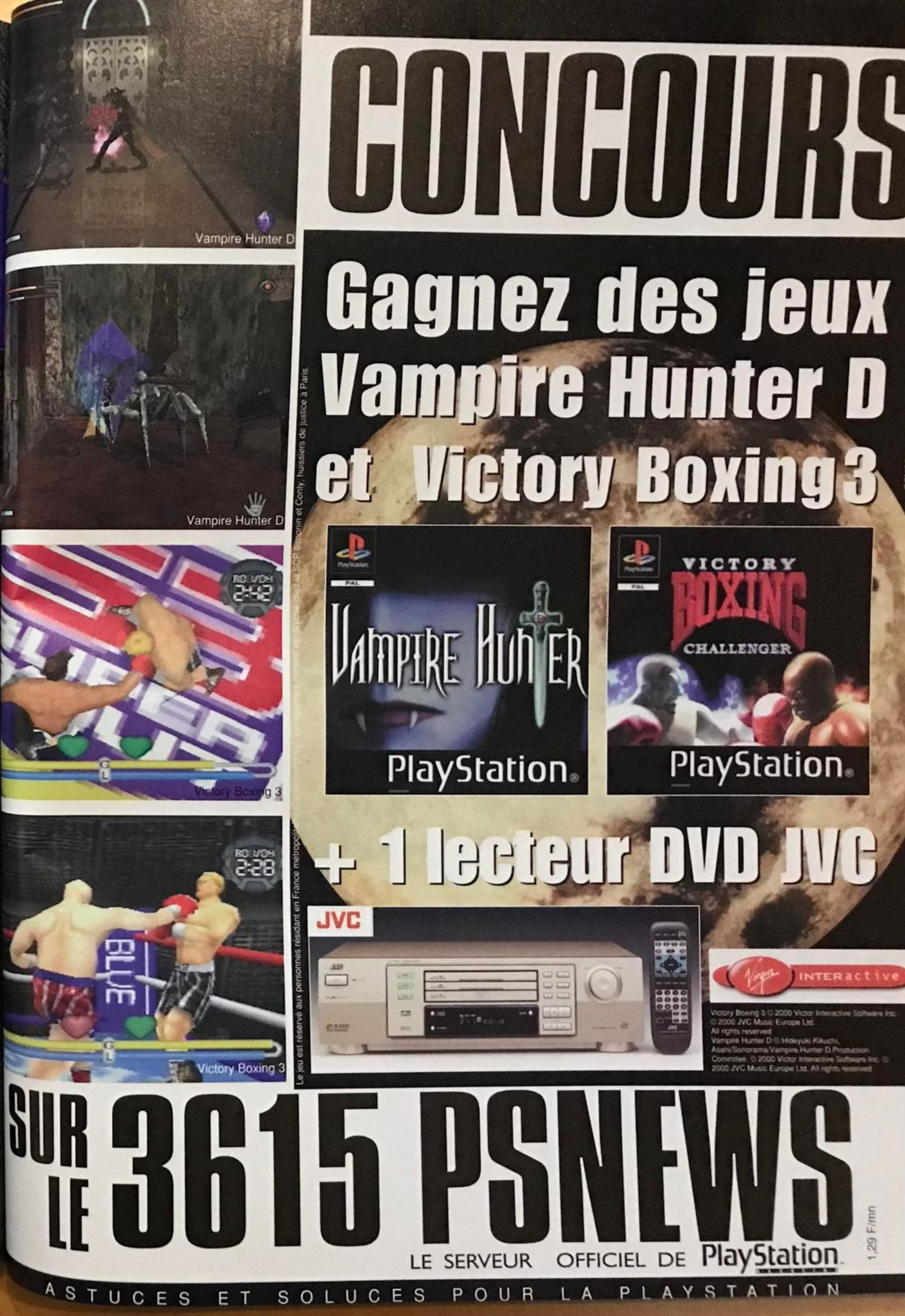
Les Micro Maniacs sont des êtres miniaturisés qui s'affrontent dans des courses délirantes. Trois circuits vous sont ici proposés selon les modes de jeux (deux en arcade et deux en versus, mais il y en a qui se recoupent). La difficulté consiste à suivre le tracé de la piste sans s'égarer dans les décors, notamment lorsqu'on prend un virage. La topographie pour le moins tourmentée des lieux réclame une bonne mémoire photographique, indispensable à l'anticipation des trajectoires (pas mal cette phrase, faudra que je la replace). Les bonus qui traînent sur la piste servent à « alimenter » vos pouvoirs spéciaux, que vous pouvez invoquer à tous moments - de préférence les bons - pour vous sortir de situations délicates et tenter de prendre coûte que coûte la tête de la course. C'est mignon, bien foutu, rapide, pas ennuyeux et super jouable quand on s'est un peu habitué. Mais je crois savoir de source sûre qu'il y a un travelling de 4 pages concernant Micro Maniacs dans ce même numéro, donc bon…

URBAN CHAOS

EDITEUR : EIDOS
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR UN JOUEUR SUR UN NIVEAU

Dans Urban Chaos, vous incarnez Darci, jeune recrue de la police prête à tout pour faire ses preuves. La mission qui vous échoit ici est une opération éclair. La bande des Wildcats a envahi un chantier en ville, et c'est à vous qu'est donné l'ordre de les arrêter. Un temps limité - 4 minutes - vous est imparti et vous devez, en plus, faire attention aux ouvriers qui sont retenus en otages. Un geste malheureux, une action un peu trop précipitée et hop ! un otage est abattu et c'est la fin de la mission. Les ennemis qui vous agressent le font soit à mains nues, soit avec des armes. Lorsque c'est un pistolet, vous voyez une espèce de croix se dessiner sur vous et signaler que vous êtes dans la ligne de mire. Il faut, évidemment, réagir vite et désarmer votre agresseur armé avant tous les autres. Evitez les longs affrontements. Quelques coups de poings suffisent à vous rapprocher suffisamment de votre adversaire. Une fois au corps, vous pouvez effectuer une projection. Le vilain mis à terre, il ne vous reste plus qu'à lui mettre les menottes (bouton action) pour l'arrêter. Vous gagnerez ainsi un temps précieux.

△	COUP DE PIED
✕	SAUT
□	COUP DE POING
○	BOUTON « ACTION »
L1	VUE À LA 1re PERSONNE
R1	CHANGE DE CIBLE
L2-R2	CAMÉRAS



UEFA CHAMPIONS LEAGUE

EDITEUR : EIDOS
GENRE : DÉMO JOUABLE
POUR 1 À 4 JOUEURS SUR UN MATCH

Cette démo d'UEFA vous invite à voir s'affronter Manchester et Chelsea. Deux équipes anglaises donc, avec les noms des vrais titulaires, histoire de s'y croire un peu. La jouabilité se révèle ici plutôt arcade, et il est possible de marquer assez rapidement avec un peu d'entraînement. Les possibilités de jeu sont nombreuses - les commandes sont là pour le prouver - et on s'embrouille assez facilement les pinceaux, comme on dit. Bah, c'est le talent qui fait la différence... Sinon quoi ? Je suis très très nul aux jeux de foot - en fait, je n'y connais rien - donc je ne vous apprendrai rien en vous révélant que la couleur du terrain est verte ou que le ballon a une fâcheuse tendance à ne pas rester en place avec tous les coups de pieds que les joueurs s'évertuent à mettre dedans. En fait, j'en fais des tonnes pour être sûr de n'avoir jamais une simulation de foot à tester à l'avenir, des fois que Jean et Julien tombent malades en même temps. Bon, là, je crois que ça ira. Démo suivante.

SANS LE BALLON

- _____ TACKLE 1
- _____ TACKLE 2
- R1 _____ CHANGE DE JOUEUR
- L1 _____ SPRINT

AVEC LE BALLON EN L'AIR

- _____ CONTROLE DE LA BALLE (RÉCEPTION)
- _____ TETE
- _____ PASSE DE LA TETE
- _____ REPRISE DE VOLÉE

AVEC LE BALLON

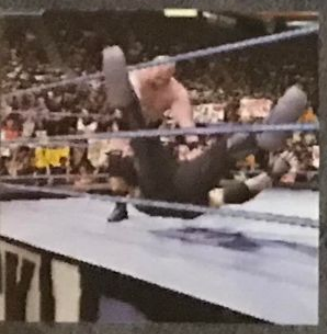
- _____ PASSE LONGUE
- _____ PASSE COURTE
- _____ PASSE AÉRIENNE
- _____ SHOOT
- L1 _____ POUSSE LE BALLON
- L2 _____ ZOOM ARRIERE
- R1 _____ FEINTE

WWF SMACKDOWN

EDITEUR : THQ
GENRE : DÉMO
JOUABLE POUR UN OU DEUX JOUEURS SUR UNE PARTIE

Un smack, chez moi, c'est plutôt un baiser, vous voyez. Genre un geste affectueux. Bon, quand on le traduit en anglais, on se rend compte que ça veut plus dire baffe qu'autre chose. Il n'est donc pas étonnant de le retrouver accolé au sigle de la World Wrestling Federation, qui possède un cheptel de bourrins sur lesquels nos bons vieux éleveurs français sauraient récupérer pas mal de viande. Participer à une partie de WWF Smackdown, c'est voir des mecs gros et musclés s'attraper dans tous les sens et présenter au public des positions même pas répertoriées dans le Kama Sutra. C'est assez amusant à regarder et, surprise, il y a même un certain intérêt à s'y essayer. En fait, le système de contres joue ici vraiment en faveur du jeu et permet certains renversements de situations assez excellents. Il faut laisser enfoncé le bouton ● et jouer avec les directions pour stopper net un coup qui vous arrive dessus et contre-attaquer. La démo idéale pour se défouler après une journée un peu stressante...

- _____ DASH (PREND DE LA VITESSE)
- _____ FRAPPER
- _____ CONTRE
- _____ CHOPES
- L2 _____ PROVOCATION



DOWNLOADER

GENRE : SAUVEGARDES DE JEUX UTILISABLES

Ce mois-ci, d'anciens hits font leur come-back. L'occasion de les ressortir de l'armoire si vous ne les avez pas terminés, ou de les emprunter à vos copains qui n'y jouent peut-être plus maintenant. Ah ! et une dernière chose : il y a eu un problème avec les sauvegardes de Gran Turismo 2, dans le numéro précédent, et elles ne fonctionnaient pas. En fait, Sony les a retirées au dernier moment - d'ailleurs nous n'en avons pas parlé dans le magazine, pensant qu'elles ne seraient pas sur le CD dans sa version finale - et il est juste resté des blocs « fantômes » qui auront bien réussi à tromper leur monde. Désolé.

- **Tekken 2** : tous les personnages sont disponibles (1 bloc)
- **Resident Evil. Sauvegarde 1** : vous commencez le jeu avec Chris et le lance-roquettes (munitions infinies). **Sauvegarde 2** : vous commencez le jeu avec Jill et le lance-roqettes (2 blocs).
- **Gran Turismo** : tous les bonus du mode arcade sont disponibles ; les circuits, les voitures, le mode haute-résolution et le film de fin (5 blocs).
- **Toy Story 2** : tous les niveaux du jeu sont accessibles. En plus, vous avez tous les jetons et un accès à toutes les bandes-annonces du film (1 bloc).
- **Tenchu Stealth Assasssins** : tous les niveaux sont accessibles (1 bloc).

Certains broient du noir...

...d'autres en voient de toutes les couleurs avec les séries MCM !

MARTIN :

Séries 3, 4 et 5 en exclusivité avec Martin Lawrence, la star de "Bad Boys"

Diffusion :
Tous les jours à 18h30
Samedi à 12h00
Dimanche à 11h30

www.mcm.net

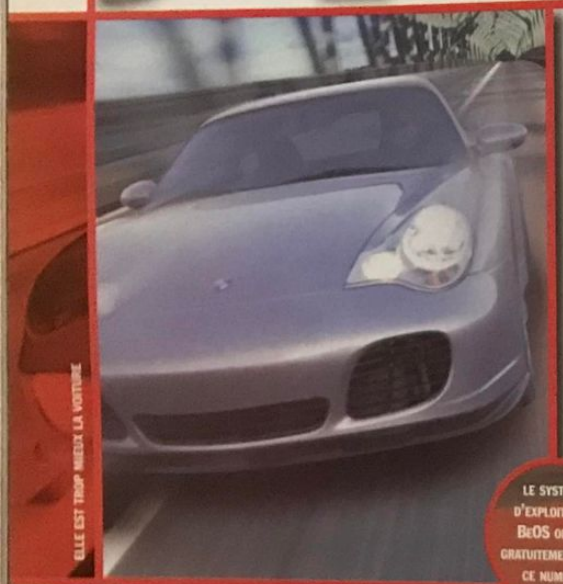
...est disponible
...tous les réseaux

UPC
www.upcfrance.com
...vous abonner
...0) 711 711 (prix d'un appel local)

la chaîne musicale MCM
pl@s que la musique

joystick*

* SUPER TROP MIEUX



GeFORCE NV15
LA 3D DE MIEUX EN PLUS MIEUX

AVANT-PREMIERE TROP MIEUX
DIABLO 2, GROUND CONTROL et VAMPIRE

VRAIMENT MIEUX MIEUX
2 CD-ROMS 11 DEMOS JOUABLES & PLUS DE 500 MO DE SHAREWARES

LE SYSTÈME D'EXPLOITATION BeOS OFFERT GRATUITEMENT DANS CE NUMÉRO.

3 DEMOS EXCLUSIVES, C'EST MIEUX BIEN
- NEED FOR SPEED PORSCHE 2000
- TACHYON
- GROUND CONTROL

3615 JOYSTICK
Astuces, codes & solutions complètes
1,29F/mn

LE SITE JOYSTICK ENCORE PLUS MIEUX : Www.joystick.fr

petites annonces

ACHAT

partement 2
chète jeux pas chers : FFVIII : 150 F, et Ixiom 120 F, Destruction Racer 0 F, Syphon Filter 2 : 120 F, Fear Effect 0 F. Tél à Cédric au 03 23 55 18 04.

partement 6
chète solution pour Tomb Raider I, II l. Tél au 04 93 07 38 80 ou au 06 61 18 01 25.

partement 14
chète Bubble Bobble à 200 F maxi. à Franck au 06 16 16 31 91.

partement 17
chète Cool Boarders 2 : 150 F maxi, t a Move 1, 2, 3 et 4 de 60 à 120 F. nds Formula One 97 (boîte cassée) F. Tél à Pauline au 05 46 41 14 37 rès 18 h.

partement 31
chète PlayStation Magazine n° 26, 29, 31, 37 avec CD, PlayStation agazine n° 21, 22, 23, 24, 25 sans CD et n°19. Cherche les hors-série. à Thierry au 05 61 12 25 27.

partement 33
chète Le Monde des Bleus entre 150 et F. Vends Croc 100 F, Jérémy cGrath SuperCross 98 : 150 F, Tomb der III : 200 F ou échange contre Monde des Bleus ou Tony Hawk's, railles 100 F, Asterix 150 F, Ridge cer 100 F, TOCA 2 : 200 F, UEFA mpions League 98/99 : 200 F. à Eddy au 05 57 52 32 80 après 17 h ut le week-end et le mercredi.

partement 34
chète GTA ou échange contre Rival hool, Snow Break Extreme ou Moto cer. Tél à Bertrand en semaine es 19h ou le mardi avant 10h 04 67 47 62 67.

partement 36
chète Theme Hospital. Vends ndemonium 2 : 120 F, Silent Hill 200 F, mb Raider IV : 220 F. Tél à Laurent 02 54 03 10 54 après 17 h.

partement 60
chète Kula World jusqu'à 250 F, me offre au 03 44 86 36 72.

partement 63
chète Les Chevaliers de Baphomet me 150 et 170 F. Tél à Patrick 04 73 38 97 75.

partement 70
chète RC Stunt Copter, FIFA 2000, Need Speed 2. Recherche astuce Eagle me. Tél à Pascal au 03 84 93 74 55.

partement 75
chète Resident Evil 2 ou FFVIII entre 150 200 F. Tél à Fanny au 01 53 61 24 75.

Département 78
Achète à moitié prix Action Replay + code Final Fantasy VIII ou échange contre jeu PlayStation. Tél au 06 19 68 84 74.

Département 86
Achète Theme Hospital entre 100 et 150 F avec notice. Tél à Alexandre au 05 49 52 50 65 après 14 h.

Département 91
Achète Resident Evil 2 Dual Shock Edition pour 300 F. Tél à Alexandre au 01 64 57 28 10.

CONTACT

Département 11
Echange Ridge Racer 4 contre Cool Boarders, Snow Racers, Goemon Gambare. Tél au 06 87 66 29 95.

Département 17
Echange Destruction Derby 2, Dragon Ball Final Bout, Oddworld 1 et 2 contre Crash Team Racing, Metal of Honor, Fade to Black. Tél à Roland au 05 46 84 93 36.

Département 21
Cherche soluce Les Chevaliers de Baphomet, Les Boucliers de Quetzacoatl et Xéna la Guerrière. Tél au 06 17 91 22 43. Vous pouvez aussi écrire à Béatrice Béal, 9A2 Rue Joseph Boudot. 21000 Dijon.

Département 21
Echange Hercule contre Theme Hospital ou Theme Park. Tél au 03 80 47 90 40 le dimanche toute la journée.

Département 24
Echange 3 démos + GT1 contre Syphon Filter. Tél à Simon au 05 53 24 36 19 après 17 h 45.

Département 25
Cherche jeu de Bowling Ten Pin Alley ou autre à 150 F. Tél au 03 81 80 22 03.

Département 29
Echange Fear Effect contre Resident Evil 3 ou Saga Frontier 2. Tél au 02 98 95 44 46 le soir.

Département 31
Recherche Multipad à moins de 100 F. Tél à Adrien au 05 61 41 04 05.

Département 38
Echange V-Rally 2 contre Crash Team Racing. Tél à Sylvestre au 04 74 97 80 30 le soir.

Département 68
Cherche Jula World. Tél au 03 89 62 01 91 après 19 h 30 ou au 06 62 44 01 91.

Département 93
Echange V-Raly 2 contre Medal of Honor, Demolition Racer, Tekken 3 contre Championship Motocross ou MTV Snowboarding. Tél à Baptiste au 01 48 57 77 12.

VENTE

Département 2
Vends V-Rally 2 et Tomb Raider III contre Gran Turismo 2. Tél à Vincent au 03 23 82 28 73.

Département 6
Vends Tomb Raider 3, Colin McRae Rally 200 F, port compris. Tél à Fred au 04 93 08 39 25 après 20 h.

Département 8
Vends TOCA 1, Adidas Power Soccer 98 : 100 F l'un, Actua Soccer 80 F, Star Tennis 99 : 150 F. Tél à Quentin au 03 24 30 37 83.

Département 13
Vends Gran Turismo 100 F, Tenchu 100 F, Hercule Platinium 75 F, Rayman Platinium 75 F, Coupe du Monde 98 : 50 F ou 350 F le lot. Tél à Nicolas au 04 42 72 80 66.

Département 13
Vends FIFA 99 : 100 F, Driver 150 F, Ridge Racer Type 4 : 150 F, Doom 50 F, Discworld II : 50 F, Need for Speed II : 50 F. Tél à Stéphane au 04 90 50 29 38 après 17 h.

Département 13
Vends PlayStation Mag. n° 27, 29 et 30 à 41 sans démo pour 15 F ou 150 F le lot, PlayStation HS 7 pour 15 F, Metal Gear Solid 200 F + guide officiel. Tél au 06 89 65 12 04.

Département 14
Vends Cool Boarders II : 200 F ou contre Driver. Tél à Derek au 02 31 67 39 73.

Département 15
Vends Dino Crisis, Formula One 99, Road Rash 3D 200 F l'un ou échange contre Syphon Filter 2, Fear Effect, MediEvil 2, Action Replay Pro, Saga Frontier II, PlayStation Magazine

Bulletin d'abonnement

PlayStation, le seul magazine régulier exclusivement dédié à votre console !

6 mois (6 numéros) + 6 CD
245 F pour au lieu de 294 F
soit 1 mois de lecture gratuite

Dans chaque numéro, un CD exclusif PlayStation Magazine contenant des démos (dont certaines jouables) pour tester vos jeux avant de les acheter.

A renvoyer avec votre règlement dans une enveloppe affranchie à PlayStation Magazine, BP2 - 59718 Lille Cedex 9

Oui, je m'abonne à PlayStation Magazine pour 6 mois (6 numéros + 6 CD) au prix de 245 F au lieu de 294 F soit 1 mois de lecture gratuite !

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine par : ❑ Chèque bancaire ou postal
❑ Mandat-lettre ❑ Carte bancaire n° _____
Expire le : ___ ___ Signature :

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
_____
Code postal : _____ Ville : _____
Date de naissance : ___ ___ ___ Sexe : ❑ M ❑ F PSQ42

Offre valable deux mois réservée à la France métropolitaine. Tarif étranger sur demande au 01 55 63 41 1
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

PETITES ANNONCES

petites annonces

du n°1 au n°34 avec CD démos et cassette. l'Odyssée d'Abe, L'Exode d'Abe, Vigilante 8, Glover. Tél au 04 71 78 63 68.

Département 16

Vends V-Rally, Le Monde Perdu, Gex 100 F le jeu. Tél à Christophe au 05 46 92 01 63.

Département 17

Vends The X-Files 250 F, Les Boucliers de Quetzacoatl 100 F, Les Chevaliers de Baphomet 100 F. Tél à Clément au 05 46 42 01 97.

Département 18

Vends Le Monde Perdu 100 F, Mickey Wild Adventure 70 F ou échange les 2 contre Theme Park World. Tél à Romain au 02 48 74 07 73.

Département 21

Vends Fighting Force 69 F, Duke Nukem Time to Kill 69 F. Tél à Théophile au 03 80 35 51 18.

Département 22

Vends Ridge Racer Type 4 à 100 F. Tél à Guillaume au 06 67 65 22 50 après 18h.

Département 23

Vends Actua Soccer 2 : 100 F ou échange contre Moto Racer. Tél au 03 86 22 29 31.

Département 25

Vends GTA London 100 F, Tomb Raider 2 80 F, FIFA : 80 F, Test Drive 5 : 60 F, Ace Combat 2 : 70 F, Tekken 3 : 80 F, Vandal Heart 40 F. Tél à Yves-Marie au 02 99 54 41 06 après 19 h.

Département 26

Vends jeu Wing Over 2 : 199 F, Snow Racer 98 : 100 F ou échange contre Metal Gear Solid ou Tomb Raider I et II, GTA. Tél à Nicolas au 03 54 35 64 63.

Département 40

Vends Medal of Honor + soluce 300 F ou échange contre Eagle One Harrier Attack, vends Metal Gear Solid 200 F. Tél à Benoît au 05 58 57 97 47.

Département 42

Vends Heart of Darkness 160 F. Echange Need for Speed contre Destruction Derby ou Medievil. Tél au 06 62 03 53 04 après 18 h.

Département 45

Vends le SP Element 135 F ou échange contre Vigilante 8, Populous III, vends Tomb Raider II : 100 F, Crash Bandicoot 2 110 F. Tél à Jonathan au 05 65 41 06 66 après 18 h.

Département 49

Vends RIVIII : 200 F. Tél à Mathieu au 02 41 39 66 98.

Département 51

Vends V-Rally, Tomb Raider 3, Nightmare Creatures, Bushido Blade 150 F pièce à débattre. Tél à Simon au 03 26 48 82 77.

Département 57

Vends Cool Boarders 4, Gran Turismo 300 F. Tél au 03 82 86 18 16.

Département 59

Vends volant Dual Shock, état neuf 200 F ou échange contre jeu récent. Tél au 03 20 86 93 43.

Département 61

Vends Pandemonium, Pandemonium 2, Resident Evil1 et 2, Tomb Raider, Silent Hill, L'Odyssée d'Abe, Tomb Raider 4 à moins de 100 F. Tél à Christophe au 02 33 82 77 69.

Département 62

Vends FIFA 97 : 100 F, Metal Gear Solid 200 F, CD démos à 40 F ou échange possible. Tél à Jonathan au 03 21 06 58 80 après 19 h.

Département 64

Vends PlayStation Mag N°26, N°31 à 40 + CD démos 25 F l'unité. Tél à Christophe au 05 59 81 71 13.

Département 71

Vends FIFA 99 : 160 F, Resident Evil 100 F, Lost Report 80 F, Track and Field 40 FS. Tél à Quentin au 03 85 92 14 05.

Département 75

Vends Tekken 2 Platinium contre Courier Crisis ou Time Crisis. Tél au 06 89 14 88 93 de 17 h 30 à 21 h30.

Département 75

Vends GTA 100 F, Raod Rash 3D 130 F, MC 15 blocs 40 F, MC 120 blocs 100 F. Tél à Jules au 01 42 40 56 76.

Département 77

Vends Wild Arms à 240 F, Oddworld 80 F. Tél à Laurence au 01 64 54 57 66 après 18 h 30.

Département 78

Vends PlayStation + carte mémoire + 3 jeux (Rival School, Metal Gear Solid, Tekken 3) + 2 pads, le tout pour 1 200 F. Tél à Adrien au 01 30 99 01 98 après 18 h.

Département 78

Vends Final Fantasy VII : 60 F. Tél à Eddy au 06 89 96 91 09 après 17 h.

Département 78

Vends Volant Ferrari Shock 2 Racing Wheel 300 F. Tél au 06 10 78 80 58.

Département 81

Vends PlayStation + 9 jeux (Porsche Challenge, Final Fantasy VII, Hugo Delire...) + 2 manettes Dual Shock + 15 CD de démos : 1 800 F. Tél au 05 63 75 34 48.

Département 83

Vends PlayStation + 3 jeux : Spyro, GTA, Men in Black + 2 manettes + 1 MC : 1 000 F ou échange. Tél à Jean-Baptiste au 04 94 83 02 34.

Département 83

Vends X-Files 200 F. Vends FIFA 2000, Crash Bandicoot 2, les deux à 320 F. Tél : 05 49 02 60 88 après 17h30.

Département 90

Vends Galaxy Fight 40 F, Sentinels Returns 50 F, Newman Haas Racing 99 F, Nightmare Creatures 99 F, Jade Cocoon 135 F, Clock tower 150 F, KKND Krossfire 180 F, WCW Mayem 180 F, Le Monde des Bleus 200 F, Metal Gear Solid + missions spéciales + soluce Metal Gear Solid 250 F le tout, Tony Hawk's Skateboarding 280 F, FFVIII 299 F. Achète Theme Hospital 100 F, Civilisation II 80 F, Constructor 80 F, Populous 3 : 70 F. Tél à Jérémy au 03 84 54 15 43 après 18 h.

Département 91

Vends Tomb Raider 1 sans notice 50 F, Porsche Challenge 90 F, Formula One 97 : 100 F, Les Chevaliers de Baphom et 90 F. Tél à Remy au 06 84 39 33 72.

Département 91

Vends Men in Black 200 F ou échange contre Demolition Racer. Tél à Jean-Michel au 06 86 17 16 11.

Département 92

Vends Soul Reaver 180 F, GTA 2 : 200 F, Resident Evil 3 : 250 F, Final Fantasy VIII : 250 F, Crash Team Racing 230 F, Senna Kart Duel 80 F, Tony Hawk's Skateboarding 230 F, FIFA 2000 : 250 F, Eagle One 200 F : frais de port inclus. Tél au 01 47 85 34 16 après 18 h 30.

Département 92

Vends UEFA Champions League Saison 98/99 : 150 F. Tél à Stéphane au 06 68 92 60 43.

Département 92

Vends Driver 170 F, Tekken 3 : 130 F ou échange contre jeux récents. Tél à Sami au 01 45 06 33 85.

Département 93

Vends Sled Storm 200 F ou échange contre Ace Combat 3 ou Pool Academy. Tél au 06 71 20 43 82 ou au 01 42 35 85 32.

Département 93

Vends Rayman, Destruction Derby, Firestorm 50 F, Die Hard 3, Tekken 3, NBA 98, Soul Blade 150 F, Soul Reaver 175 F, Tomb Raider4 : 200 F. Tél à Cyril au 01 48 44 24 61.

Département 93

Vends MC 15 blocs 25 F, Statuette Lara Croft 245 F, manette D Shock 73 F, X-Files 180 F, soluce Resident Evil 2, PlayStation Mag. du n° 23 au 32 + CD 40 et 41 34 F port inclus, liste nbx articles contre enveloppes timbrées 4,5 F. Françoise Desbruns, Apt 223, 2 Esplanade de Versailles 93330 Neuilly sur Marne.

Département 95

Vends V-Rally 80 F, achète Theme Park World 250 F. Tél au 01 34 42 22 18.

Département 95

Vends PlayStation + carte mémoire + une manette + 5 jeux. Tél à Alexandre au 01 39 31 19 39.

Département 95

Vends PlayStation Mag. à 15 F pièce ou 70 F le lot de 6, 14 CD de démos à 10 F ou 120 F le tout, Rayman sans notice 35 F soit le tout 210 F. Tél à Thibault au 01 39 60 13 88 à partir de 18 h.

VOUS AVEZ UNE PETITE ANNONCE À PASSER CONCERNANT LA PLAYSTATION OU SES JEUX ? C'EST ICI QUE ÇA SE PASSE.

BON 42

POUR UNE P.A. GRATUITE

Remplissez lisiblement les cases ci-dessous et renvoyez le bon à l'adresse indiquée. Les abonnés sont prioritaires. Il leur faut joindre leur dernière étiquette d'expédition. Les prochaines P.A., c'est dans PlayStation Magazine n°43 en vente le 5 juin ! Rendez-vous-en juin !

Attention ! Pour rester dans la légalité, nous demandons expressément aux lecteurs de spécifier dans leur P.A. TOUS les titres des jeux ainsi que leur PRIX. Nous nous réservons le droit de ne pas diffuser les annonces douteuses. Merci de votre compréhension.

DÉPARTEMENT ☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGES ☐

PLAYSTATION - PA - 124, rue Danton TSA 51004, 92538 Levallois Perret

OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT

6 numéros de PlayStation Magazine + le jeu MEDIEVIL 2 = 493 F

POUR VOUS 402 F

soit 91 F d'économie

BULLETIN D'ABONNEMENT

À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT DANS UNE ENVELOPPE AFFRANCHIE À : PlayStation - BP2 - 59 718 LILLE CEDEX 9

Oui, je profite de votre offre*
6 numéros de PlayStation Magazine + le jeu Medievil 2
pour m'abonner à PlayStation Magazine, au tarif exceptionnel de 402 F seulement au lieu de 493 F, soit 91 F d'économie !

PS J42

Voici mes coordonnées :
Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code postal : ☐☐☐☐☐ Ville : .....
Date de naissance : ☐☐ ☐☐ 19 ☐☐

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine :
Chèque
Carte bancaire n° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
Expire le ☐☐ ☐☐
Signature obligatoire :

* Offre valable 2 mois et réservée à la France métropolitaine. Vous pouvez acquérir séparément les 6 n° de Playstation au prix unitaire de 49 F soit 294 F pour 6 numéros et le jeu MEDIEVIL 2 seul, au prix de 199 F.
Délai de livraison de votre jeu : 4 à 5 semaines après réception du premier numéro de votre abonnement.
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être transmises à des organismes extérieurs.

Ce mois-ci, il va encore falloir s'armer de patience avant que les beaux jours daignent faire leur arrivée. En attendant, vous pourrez vous armer d'un fusil (pas de bêtises, hein ?), d'un club de golf ou de pouvoirs paranormaux pour vous remettre du baume au cœur. Pour les plus pacifistes, un bon volant de F1, de 4X4 ou autre bagnole délirante entre les mains devrait vous conduire tout droit à la saison des jupes courtes et des concours de T-shirts mouillés. Enfin !

CRITIQUES

	EDOUARD DUSCHAMP	JULIEN CHIEZE	JEAN SANTONI	GRÉGORY SZEIFTGISER	JULIEN HUBERT	XAVIER BRUN	VOTRE NOTE
ARMY MEN SARGE'S HEROES	-	-	-	5	-	6	
EVERYBODY'S GOLF 2	8	7	6	7	7	8	
F1 RACING	-	7	7	6	-	7	
GALERIANS	8	7	7	6	7	7	
JACKIE CHAN	7	4	4	6	6	-	
MICRO MANIACS	8	8	8	6	8	7	
NBA IN THE ZONE 2000	-	-	5	-	-	-	
STAR OCEAN	8	7	-	6	7	-	
STREET SKATER 2	5	5	5	6	5	5	
4X4 WORLD TROPHY	4	-	4	-	-	5	

LE BAREME DES NOTES

1 Euh,on parle bien d'un jeu vidéo, là, non?

2 Laissez tomber, y'a rien à voir.

3 Amusant trois secondes.

4 Ouais, peut mieux faire.

5 Tout juste moyen.

6 Ça commence à être intéressant.

7 Enfin un bon titre !

8 Très très bon !

9 Exceptionnel !

10 Le MUST, un comme ça tous les 10 ans.

L'ANNUAIRE DES ÉDITEURS

Voici les numéros de téléphone qu'il vous faudra désormais appeler, pour avoir des informations pratiques sur vos jeux favoris. N'hésitez pas, ils sont là pour ça !

ACCLAIM	08 36 68 24 68 (2,23 F/mn)
BANDAI	01 34 30 30 30
CANAL+ MULTIMÉDIA	01 45 78 48 19
CODEMASTERS	04 78 56 76 10
DELPHINE SOFTWARE	01 49 53 00 03
EIDOS	01 41 06 96 75
ELECTRONIC ARTS	04 72 53 25 00
GT INTERACTIVE	01 41 06 59 96
GUILLEMOT	02 99 08 90 88
INFOGRAMES	04 72 53 32 00
KONAMI	08 36 68 16 15 (2,23 F/mn)
TAKE 2	01 41 06 59 95 entre 10h et 13h 08 36 68 57 75 (2,23 F/mn)
UBI SOFT	08 36 68 46 32 (2,23 F/mn)
VIRGIN I.E.	08 36 68 94 95 (2,23 F/mn)
SONY C.E.	01 40 88 04 88
TITUS	01 60 31 04 03 (TECHNIQUE)

Et pour toutes les astuces, les problèmes, les news, les révélations, n'hésitez pas à contacter, sur le 3615 PSNEWS (1,29 F/mn) serveur officiel de PlayStation Magazine, notre grand spécialiste El Fredo (laissez vos messages en Bal).

FROSTIES® TE DONNE DE L'ÉNERGIE, À TOI DE VOIR CE QUE T'EN FAIS.

Kellogg's®

© Marques déposées Kellogg Company - © 2000 Kellogg's Products Associates
6820008831 RCS Bobigny

WIECKSE WITTE

LA PLUS DES BIÈRES BLANCHES

De mystérieuses légendes ont entouré la naissance de la bière blanche. On croyait par exemple à l'influence de la pleine lune sur sa couleur étrangement trouble. Ce dont on est sûr, c'est qu'en 1857 Wieckse Witte en redécouvre la recette, associant la coriandre, l'orange et une épice gardée secrète.

L'ABUS D'ALCOOL EST DANGEREUX POUR LA SANTE, CONSOMMER AVEC MODERATION.